NINTENDO Wii DS GAMECUBE GBA

NGAMER BRASIL

A REVISTA 100% NINTENDO

ANO 1 | Nº 1 | R$ 9,90

100 PÁGINAS
Nº 1 • LANÇAMENTO

Clube Nintendo

Miyamoto tira férias e outros gênios fazem seus games

MARIO PARTY 8

MAIS DE 80 MINIGAMES NA FESTA DO Wii

NiGHTS

O lendário jogo da SEGA chega para mudar o Wii

POKéMON DIAMOND/PEARL

Detonado completíssimo. Inclui até Guia de Caça para capturar todos os monstros inéditos

MARIO STRIKERS CHARGED

REVIEW EXCLUSIVO

EDITORA 20 Anos EUROPA

ISSN 1981-4488

9 771981 448006 01

WWW.GAMEBLOG.COM.BR

É hora de acordar!

Edifier
IF 200

Edifier IF200 I Pod Alarm Clock

Um produto para todos os tipos de I Pod,
exceto para o modelo Shuffle.
Além da caixa de som, pode ser usado
também como despertador com a função snooze.
Acorde com suas músicas favoritas e surpreenda-se.

Made for iPod

Edifier IF200 para todas as personalidades.

Representate no Brasil: Agora Digital • Tel: (11) 3228-5021 • www.edifier.com.br

NGAMER
A REVISTA 100% NINTENDO
BRASIL

Julho/2007

Diretores
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz

Diretor Operacional: Abílio Cunha
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo - MTb.10.766 – **e-mail:** araujo@europanet.com.br
Diretor Adjunto: Mário Fittipaldi

Editores: Felipe Azevedo e Eduardo Trivella
Redação: Artur Palma, Flavia Gasi, Gustavo Petró, Humberto Martinez, Leandro Rodrigues e Nelson Alves Jr.

Chefe de Arte: Welby Dantas
Edição de Arte e Projeto Gráfico: Erick Melo e José Júnior
Revisão de Texto: Mariana Russo
Colaboraram nesta edição: Bruno Ramalho, Daniel Lima

Internet:
Webmaster: Cássio Narciso
Webdevelopment: Rodrigo Mourão

Propaganda: Letícia Nunes

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Gerentes Comerciais
Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097
Mauricio Dias (0xx11) 3038-5093
Executivos de Negócios: Ana Carolina Corrêa, Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Carla Ianez, Claudia Alves, Elisangela Xavier, Flavia Pinheiro, Guilherme Rabelo, Raphael Gherardi e Rodrigo Sacomani.
Criação Publicitária: Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5103
Tráfego: Marcos Roberto (0xx11) 3038-5122

Publicidade - Outros Estados:
Brasília: (0xx61)3323-0205 - New Business
Paraná: (0xx41) 3023-8238 - GRP Mídia
Rio Grande do Sul: (0xx51) 3232-3176 - Semente Associados
Santa Catarina: (0xx48) 3223-3968 - MC Representações

Publicidade EUA e Canadá:
00xx1 (650) 306-0880. Fax: 00xx1 (650) 306-0890 - Global Media

Circulação e Promoção
Gerente de produto: João Alexandre
Ézio S. Vicente, Marcelo Diniz, João Zanata, Natália Azeredo

Desenvolvimento de Pessoal:
Tânia Marlia Ribeiro Roriz

Atendimento ao Assinante e venda de edições anteriores:
Coordenadora: Fabiana Lopes
Atendentes: Carla Dantas, Elisangela Tokashiki, Mari Ehrentreich, Paula Hanne e Tamar Biffi,
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050
Telefone outros estados: 0800-557667
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Administração
Gerente: Cecília Tomazelli
Renata Kurosaki, Luiz Eduardo Soares, Ronaldo Mendes, Gustavo Barbosa, Daniel Ribeiro, Carlos Eli, Ismael Neto, Denis Pinheiro

A Revista NGAMER Brasil
é uma publicação da Editora Europa Ltda.
(ISSN 1981-4488). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Os artigos e reportagens localizados da NGamer UK são propriedades da Future Publishing, uma empresa do grupo Future Network, Reino Unido, 2006.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
Fernando Chinaglia Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907
CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

ANER www.aner.org.br
Somos Filiados à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

Salve!

Bem-vindo à primeira edição da **NGamer Brasil**, a nova revista especializada em Nintendo do País. Como fã de longa data da empresa que deu vida a personagens icônicos como Super Mario, Donkey Kong, Link, Samus e muitos outros, me sinto honrado em poder cuidar de uma revista como esta.

A NGamer original, produzida na Inglaterra, caso você não saiba, é a revista mais antiga e renomada do continente europeu quando o assunto é Nintendo. São 20 anos de existência, todos eles dedicados aos consoles da gigante japonesa. E é exatamente por isso que decidimos lançá-la no Brasil, adaptando padrões e seções para atender ao público nacional, cada vez mais exigente e interessado em novidades.

Conforme você for folheando as páginas a seguir, vai perceber que a **NGamer Brasil** é uma revista diferente das demais. Mais do que previews, reviews e notícias, você vai encontrar um conteúdo que explora ao máximo o universo dos amantes da Nintendo, como seções sobre curiosidades, reportagens especiais (tanto para os novatos quanto para os especialistas em Mario e cia.) e muito mais.

Agora que você já foi devidamente apresentado à revista, leia-a com carinho e não deixe de entrar em contato com a gente para dizer o que achou. Espero que goste.

FELIPE AZEVEDO
ngamer@europanet.com.br

Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!

EDITORA 20 Anos EUROPA

CORRESPONDÊNCIA – Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 – São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3819-0538

Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades) – Fax (0xx11) 3097-8583
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

Redação
Fone (0xx11) 3038-5099
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: ngamer@europanet.com.br

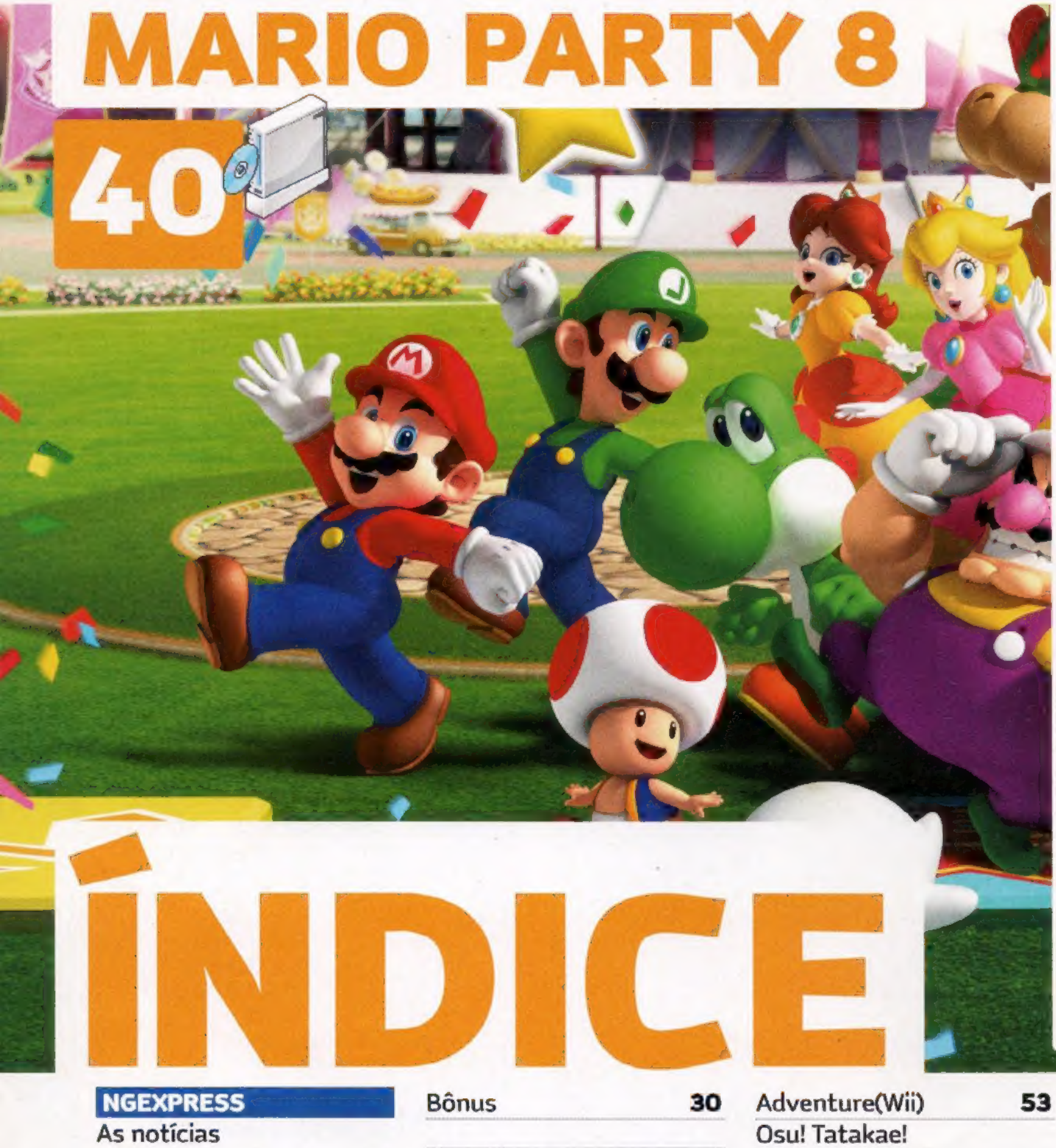
Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

Para entrar em contato com a Editora Europa

Fones: (11) 3038-5050
São Paulo – SP
ou 0800 557667
Ligação gratuita – Outras localidades

Visite nosso site:
www.europanet.com.br

ÍNDICE
O MAPA DA REVISTA



NiGHTS: JOURNEY OF DREAMS

MARIO STRIKERS CHARGED

POKÉMON DIAMOND/PEARL

ÍNDICE

NGEXPRESS

As notícias que interessam 06
Próximos lançamentos 10

PREVIEWS

MySims (Wii) 20
NiGHTS: Journey of Dreams (Wii) 12
Opoona (Wii) 26
Resident Evil: The Umbrella Chronicles (Wii) 18
Sonic Rush Adventure (Wii) 28
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass (DS) 24
Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Quest (Wii) 22

Bônus 30

ESPECIAIS

Clube Nintendo 32
Manual para Wiiniciantes 58

REVIEWS

Big Brain Academy: Wii Degree (Wii) 48
Final Fantasy XII: Revenant Wings (DS) 46
Mario Party 8 (Wii) 40
Mario Strikers Charged (Wii) 36
Mortal Kombat: Armageddon (Wii) 52
Naruto: Ninja Concil 3 (DS) 54
One Piece: Inlimited Adventure(Wii) 53
Osu! Tatakae! Ouendan 2 (DS) 50
Pirates of the Caribbean: At World's End (DS) 55
Pokémon Diamond/ Pearl (DS) 44
Spider-Man 3 (Wii) 51
The New York Times Croswords (DS) 55

WiiNTERNET

Novidades online 62

UNIVERSO NINTENDO

20 Loucuras Nintendo 64
100 Maneiras de se dar mal 68
Dicas para Mario Strikers Charged 70
Dicas para Mario Party 8 72
Detonado Pokémon Diamond/Pearl 74

DOWNLOAD

Lição de História 92
Destaque do Mês 94
Velha Guarda 94
Listão 95

NINTENDUS BRASILIS

Novidades no Brasil 96

PÁGINA 98

Do Arco do Vella 98
Galeria Mii 98

MANUAL DOS REVIEWS

Na **NGamer Brasil**, assim como na edição inglesa, não analisamos jogos lançados em uma única região. Além dos games trazidos pela Latamel, a distribuidora oficial de produtos da Nintendo no Brasil, testamos versões norte-americanas, européias e japonesas. As razões para fazermos isso são bem simples: algumas vezes, jogos muito aguardados saem primeiro no Japão ou na Europa. Então, nada mais óbvio do que jogar essas versões para contar a você se realmente vale a pena esperar pelo lançamento nos Estados Unidos ou no Brasil. Há também os casos de títulos exclusivos de uma determinada região que, dependendo da qualidade, merecemser importados.

De qualquer forma, publicaremos outro review quando um determinado jogo já analisado sair nos EUA ou chegar oficialmente por aqui - mesmo que só para confirmar o que já havíamos dito antes. Ah, e só para não esquecer: os reviews sem o selo de região são de versões norte-americanas dos jogos.

A BARREIRA DA LÍNGUA JAPONESA

Não se espante se a nota dada à versão em inglês de um determinado jogo for maior do que a da japonesa. Isso porque também levamos em conta a influência que a língua tem na experiência de jogo - quanto mais difícil avançar e se divertir por causa dos textos em japonês, menor será a nota.

COMO JOGAR ESSAS VERSÕES?

No caso de títulos para DS, sua única preocupação deve ser em relação à grana que vai ter de desembolsar para importá-los. O portátil, independentemente de seu país de origem, roda perfeitamente games de todas as regiões, então pode ficar tranqüilo quanto a isso.

Com o Wii, porém, a situação é um pouco mais complicada. Jogos europeus e japoneses, sejam eles normais ou de Virtual Console (saiba mais na pág. 92), só rodam em consoles da mesma região - jogos japoneses em consoles japoneses; jogos europeus em consoles europeus.

OS DONOS DOS TEXTOS

Nem todos os reviews são feitos pela equipe nacional. Os que são, contêm a assinatura do autor no final, que pode ser tanto um ícone (no caso de jogos com uma ou mais páginas) quanto as iniciais do nome (em reviews de meia página ou menores). Os textos adaptados da edição inglesa, por sua vez, são indicados pelo ícone ao lado:

NGAMERUK

ENTENDA AS NOTAS

Traduzindo os números em explicações óbvias

0 a 29
HORRÍVEL
Nem cogite colocar essa bagaceira no seu console. Periga o aparelho explodir e provocar um incêndio de tão ruim que o jogo é.

30 a 49
DESCARTÁVEL
Tem mil vezes mais pontos negativos do que positivos. Jogue por sua conta e risco, mas depois não diga que não avisamos.

50 a 69
MEIA BOCA
Não cheira nem fede. Diverte por algum tempo, mas se torna cansativo rapidamente. Talvez fique melhor na próxima versão.

70 a 84
MUITO BOM
Pode até ter alguns problemas e limitações, mas as boas opções existentes compensam. No geral, vale a grana investida.

85 ou +
OBRIGATÓRIO
As poucas falhas (se é que elas existem) são insignificantes perante o conjunto da obra. Não jogue agora e se arrependerá mais tarde.

ENTENDA OS RECURSOS

Conheça o significado de cada ícone

Wii

- Indica a quantidade total de jogadores que o game suporta.
- Mostra quanto espaço da memória interna do Wii é usado para saves.
- Indica que o jogo tem funções online e a quantidade de jogadores em multiplayer.
- Indica que é possível usar o controle do GameCube ou o Classic Controller para jogar.
- Indica a existência de conexão entre o jogo e um algum título para DS.

DS

- Indica a quantidade máxima de jogadores em partidas online via Nintendo Wi-Fi Connection.
- Mostra se o jogo é compatível com o DS Rumble Pak ou não.
- Indica a quantidade de jogadores nas partidas multiplayer Multi-Card.
- Indica a quantidade de jogadores nas partidas multiplayer Single-Card.
- Indica que o game pode ser jogado confortavelmente por pessoas canhotas.

NINTENDO PREVÊ AUMENTO DE VIDA DOS CONSOLES

Novos videogames terão mais vida útil que gerações passadas

George Harrison, executivo de marketing da Nintendo, disse em uma entrevista à revista *Wired* que a tecnologia avançada da nova geração de videogames vai proporcionar um maior ciclo de vida aos consoles que existem hoje no mercado. Ele acredita que o PlayStation 3, com seu drive de Blu-Ray e alta capacidade gráfica, deve assegurar que consoles tecnologicamente mais avançados não sejam lançados por, pelo menos, mais cinco ou seis anos.

"Tenho a impressão de que este não será um ciclo de vida típico. No passado, sempre tivemos ciclos de cinco ou seis anos, que geralmente se encerravam quando alguém dava um passo à frente e usava um novo tipo de tecnologia. E agora nós estamos descobrindo que o apelo de processadores mais rápidos e gráficos melhores está alcançando um ponto de redução", diz o executivo da Nintendo.

Harrison vai além e oferece sua visão dos motivos por trás das fracas vendas do console da Sony: "O que segura o PS3 é a questão do preço e da qualidade do PS2. Eles têm vendido muitos consoles da geração passada pois os consumidores analisam o PS2 e vêem que os gráficos são bons, o preço é bom e a variedade de jogos é grande. Por isso, nossa expectativa é de que essa geração terá um ciclo de vida maior do que cinco anos."

Se o raciocínio de Harrison valesse para a geração anterior, esse GameCube da foto seria hoje o videogame da moda

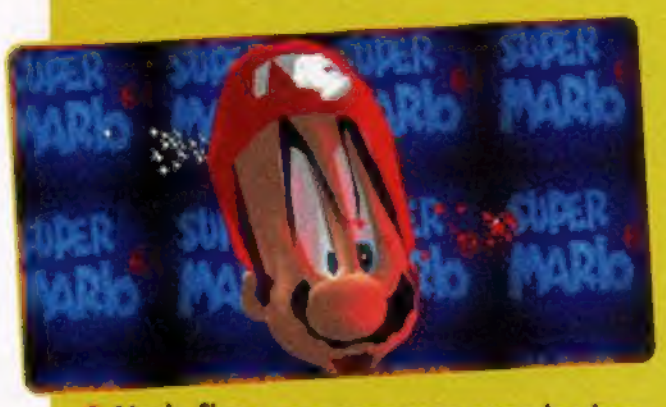
Está no sangue

Com mais tempo garantido nas prateleiras e uma popularidade que não pára de crescer, a Nintendo tem tudo para alcançar suas pretensiosas projeções. No final do mês de maio, a empresa divulgou uma previsão de vendas de 35 milhões de unidades de Wii até 2012, números que se aproximam do recorde da Sony de 38 milhões de PS2 vendidos. "Também acreditamos que podemos alcançar a fatia de 40-45% das vendas de hardware dessa geração. Podemos até chegar nos 50%. Tudo depende daquilo que nossos concorrentes vão fazer. Se eles se concentrarem apenas em *Grand Theft Autos*, *Halos* e coisas dessa natureza, estarão focando em apenas uma pequena parcela dos consumidores. O mercado como um todo está crescendo de forma tão dramática que eles vão perder as oportunidades que estamos vendo nesse público crescente", diz o confiante Harrison.

Mas já que ele está dando a letra, o que impede os concorrentes de fazerem a mesma coisa? "Até hoje, eles não gastaram muito tempo se preocupando conosco. Mas agora que estamos tendo algum sucesso, provavelmente vão gastar. E até já podemos ver algumas coisas que eles tentaram. Por exemplo: na E3 do ano passado, a Sony revelou no último minuto o controle Sixaxis como uma tentativa de combater o Wii Remote. E também vimos a Microsoft lançar o *Viva Piñata* como um título para matar nosso grupo de *Pokémon*. Nenhum dos dois funcionou tão bem quanto se imaginava. Parte se deve, creio eu, porque isso não está no DNA deles. Eles são muito bons em atingir um certo tipo de consumidor, mas têm uma grande dificuldade em entender como nós conseguimos satisfazer os nossos consumidores."

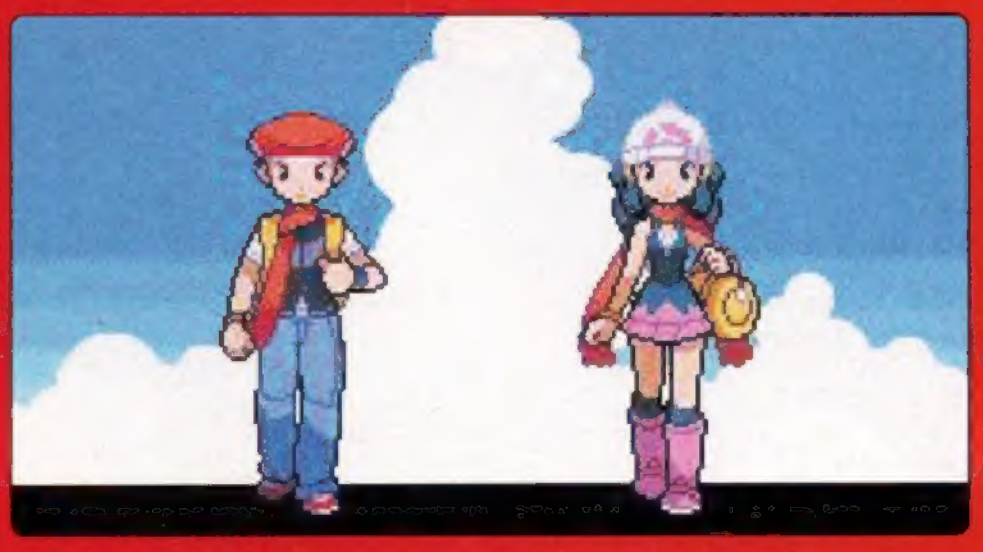
VIDEOGAME GRANDE, NÚMEROS IDEM
Wii alcança marca histórica

A Nintendo anunciou que os proprietários de Wii já baixaram mais de 4,7 milhões de games clássicos para o Virtual Console. Esse número é igual a mais de mil downloads por hora desde 19 de novembro de 2006. Os cinco jogos mais baixados até agora são *Super Mario Bros.* (NES), *Super Mario 64* (N64), *Mario Kart 64* (N64), *Super Mario World* (SNES) e *The Legend of Zelda* (NES). A percentagem de usuários de Wii com conexão à internet já está chegando nos 40%, segundo a própria Nintendo, e até 4 de junho, o número de jogos disponíveis para download no Virtual Console era de cem games clássicos de NES, SNES, N64, Mega Drive e Turbo-Grafix 16.



Mario ficou com essa cara quando viu a quantidade de downloads no VC

VIDEOGAME PEQUENO, NÚMEROS GIGANTESCOS
Jogatina online come solta no DS



Os jogos da série *Pokémon* sempre estiveram entre os mais jogados no mundo. Agora, com modo online, nem se fala

Com seu sistema Wi-Fi, a Nintendo alcançou números muito significativos para o portátil DS: 5 milhões de usuários participaram de 200 milhões de sessões de jogo desde seu lançamento em novembro de 2005. O serviço permite partidas Wi-Fi em mais de 60 títulos, dos quais os "campeões de audiência" são *Animal Crossing: Wild World*, *Mario Kart DS*, *Metroid Prime Hunters* e *Pokémon Diamond/Pearl*. O DS foi o sistema de videogame mais vendido no mês de abril nos EUA (dados da empresa de consultoria NPD Group), com 470 mil unidades vendidas só naquele país. Estudos da Nintendo mostram que, em menos de um ano e meio, as vendas aumentaram 42% entre mulheres, 127% entre pessoas com mais de 30 anos e 212% entre consumidores acima de 35 anos de idade.

ACTIVISION JURA FIDELIDADE À NINTENDO
Softhouse muda postura e investe pesado

A discussão mais freqüente entre a galera que curte Nintendo é a falta de apoio das softhouses aos consoles da Big N. Os fãs de outras marcas adoram dizer que os nintendistas nunca terão certos títulos consagrados que figuram nos sistemas da Sony e da Microsoft. Bom, parece que esse quadro está se revertendo.

A Activision, por exemplo, atualmente investe na Nintendo de uma maneira muito superior ao apoio que anteriormente dispensou ao GameCube. Robert Kotick, executivo-chefe da empresa, diz que o Wii tem tudo para ser um sucesso bem maior do que o console anterior da Nintendo: "O GameCube, em determinado ponto, tornou-se uma plataforma pouco estratégica para nós e a maior parte de nosso desenvolvimento foi focada em adaptações de baixo custo com o intuito de alavancar nossas franquias."

No passado, a empresa viu seus lucros descendo a ladeira. É hora de virar a mesa

E embora o chefão da Nintendo, Reggie Fils-Aime, diga que as third-parties já tiveram mais sucesso no Wii do que a própria Nintendo, os games produzidos pela casa do Mario dominam as vendas entre as plataformas da companhia. De acordo com Kotick, isso tende a mudar. "No passado, a Nintendo tinha vantagem quando desenvolvia para suas plataformas. Hoje, as empresas podem utilizar tecnologia centralizada para tirar vantagem do hardware e produzir games no nível dos produtos da Nintendo. Por muitas gerações, o software deles foi melhor do que o das third-parties; mas hoje estamos em uma posição melhor e com condições de nos igualar à qualidade da Nintendo", conclui o executivo.

Como um tanque de um de seus games (*Call of Duty 3*), a Activision muda a filosofia que seguia nos tempos de GameCube e volta a investir de verdade na Nintendo

A promessa é que, daqui para frente, o desenvolvimento de Wii vai pegar fogo

RESPIRANDO ARES DE E3
A boataria já está rolando

Tudo indica que a data de lançamento de *Super Mario Galaxy* será revelada na E3 Media Summit

Que a E3 mudou de formato, todo mundo já sabe. E sabe-se também que, mesmo diferente, a feira de jogos eletrônicos mais famosa do mundo continuará a ser palco de grandes revelações relacionadas a games.

A Nintendo, como sempre, gosta de segurar suas cartas até o último momento. Mas como nosso trabalho é adiantar essas jogadas pra você, reviramos a internet atrás de pistas que entregassem os planos da empresa para o evento que acontece mês que vem.

Segundo um boato divulgado pelo site francês jeux-france.com, a Big N vai anunciar um *Mario Kart* para Wii, além de divulgar as datas de lançamento de *Super Mario Galaxy* e *Super Smash Bros. Brawl*. Mas a maior de todas as fofocas é que também será revelado um novo hardware! O que ainda permanece envolto em mistério é se esse hardware será um console novo ou uma atualização ou acessório para algum sistema já existente. Para variar, a Nintendo não confirma nem desmente nada, mas nós já estamos aqui torcendo para que as notícias sejam as mais bombásticas possíveis.

SHOW DE *GUITAR HERO III* NO Wii
E ninguém vai tropeçar no fio da guitarra

Uma das séries de maior sucesso dos últimos tempos finalmente poderá ser aproveitada pela galera que curte Nintendo: *Guitar Hero III* terá uma versão para Wii! E o que é melhor: a guitarra que acompanhará o jogo, uma réplica da clássica Gibson Les Paul, não terá fios para atrapalhar quem não consegue ficar parado durante as partidas.

A guitarra terá faceplates removíveis para que o jogador deixe o instrumento mais em sintonia com sua personalidade e o jogo terá novidades como um modo de batalha multiplayer, confrontos com chefes e locações reais. As músicas confirmadas até o fechamento desta edição são: *Paint It Black* (The Rolling Stones), *Cherub Rock* (Smashing Pumpkins), *Sabotage* (Beastie Boys), *The Metal* (Tenacious D), *My Name is Jonas* (Weezer), *Knights of Cydonia* (Muse), *Rock And Roll All Nite* (Kiss), *School's Out* (Alice Cooper), *Slow Ride* (Foghat), *Cult of Personality* (Living Colour), *Barracuda* (Heart), *Even Flow* (Pearl Jam) e *Lay Down* (Priestess), mas, logicamente, outras se juntarão a essa lista antes do game ser lançado.

Conheça o novo modelo de guitarra da série, a Gibson Les Paul. Na imagem, você vê a versão produzida para o Xbox 360, mas a de Wii não vai ser muito diferente dessa

LEGO STAR WARS PARA SISTEMAS NINTENDO
Todos os filmes e bonecos reunidos em um só jogo

Quem gosta de *Star Wars*, bonecos LEGO e possui algum dos dois sistemas atuais da Nintendo tem bons motivos para comemorar. É que a LucasArts acaba de anunciar *LEGO Star Wars: The Complete Saga* para Wii e DS. Os jogos vão cobrir as aventuras dos seis filmes da saga da guerra nas estrelas e trarão fases dos games originais especialmente remodeladas para a nova geração, além de outras inéditas ambientadas durante a segunda trilogia.

O modo de customização de personagens de versões anteriores também está ganhando uma atualização e todos os personagens dos episódio 1 a 3 poderão sofrer personalizações. Há até um papo de que o jogador poderá misturar personagens das duas trilogias e criar um Mace Solo ou uma Padmé Calrissian, por exemplo.

Salada total
Já imaginou como seria o cruzamento de Lando Calrissian e Padmé Amidala? Pois fique você com sua imaginação. Nós não queremos nem pensar numa coisa dessas...

ATAQUE DA NAMCO
30 novos games para Wii

Com vendas abaixo do esperado em seu lineup de PS3 deste ano, a Namco Bandai corre para reverter o prejuízo com 30 títulos para Wii prometidos para o ano que vem. Alguns grandes nomes já estão confirmados, como *Namco Museum Remix*, *SoulCalibur Legends* e *Sword of Legendia*, mas e quanto aos outros?

Com um verdadeiro depósito de marcas famosas, há apostas certas. *Dragon Ball Z Budokai Tenkachi 3* está confirmado para Wii e o sucesso japonês de *One Piece Unlimited Adventure* é razão para a empresa pensar em uma seqüência. Confirmado, mas que provavelmente não chegará a cruzar o oceano, teremos um título de *Sailor Moon*, o anime das meninas mágicas. Por último, podemos esperar mais um título da série *Gundam* na forma de *Kidou Senshi Gundam: MS Sensen 0079*.

E o resto? Ainda não se sabe. Com a Sega trazendo o game de light gun *Ghost Squad* para o Wii, é bem provável que a Namco Bandai lance alguma versão de *Time Crisis*. E considerando o sucesso em outras plataformas, um novo *Katamari* também não está fora de questão. Gostaríamos de ver uma continuação de *Tales of Symphonia* (ótimo RPG de GC), mas podemos muito bem passar sem o inevitável *Pac-Man* que certamente veremos nas prateleiras.

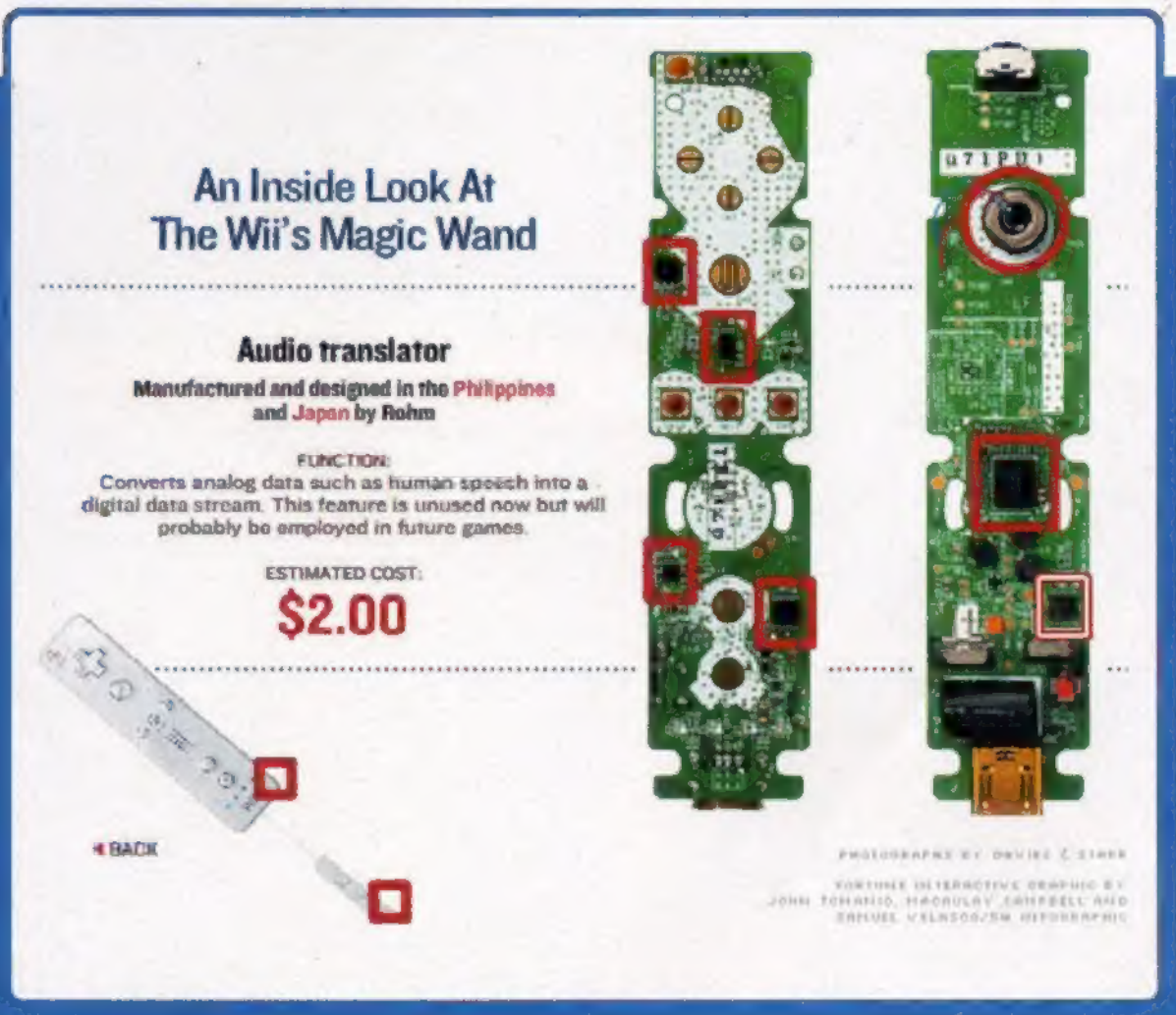
2008 promete Uma das mais prolíficas softhouses do Japão promete três dezenas de games para o ano que vem. Vem coisa boa por aí!

Wii REMOTE TEM TRADUTOR DE ÁUDIO
Recurso inexplorado promete futuras novidades

Tem gente que adora abrir o videogame para conhecer seus componentes internos. Desmontar os controles também é uma prática comum desses fanáticos por tecnologia. Como o Wii já tem um tempo de estrada, é lógico que muita gente já abriu o console e os controles e analisou tudo o que existe ali dentro.

Mas não é que a CNN descobriu algo dentro do Wii Remote que ninguém havia notado ainda? Em uma matéria do site money.cnn.com, a rede internacional de notícias reporta a presença de um "Tradutor de Áudio" e explica que o componente converte dados analógicos, tais como vozes humanas, em informações digitais.

Essa função do controle não foi utilizada até agora, mas provavelmente entrará em ação em games que ainda não foram lançados. Tudo indica que o Wii Remote foi projetado para operar com algum tipo de microfone no futuro.



Acima, você pode conferir os componentes internos do Wii Remote. O tradutor de áudio é o quadrado em destaque na parte inferior esquerda. A imagem é do site da CNN

NGEXPRESS
PRÓXIMOS LANÇAMENTOS

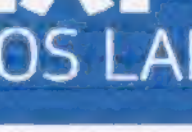
LANÇAMENTOS
JUNHO / JULHO

DS

EUA

20/06
- Fullmetal Alchemist: Trading Card Game

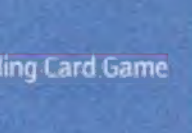
25/06
- Harry Potter and the Order of Phoenix
- Touchmaster



26/06
- 7 Wonders
- Hoshigami Remix Ruining Blue
- LifeSigns: Surgical Unit
- Nervous Brickdown
- Ratatouille
- Super Collapse 3
- The Settlers

29/06
- Vegas Casino High 5

30/06
- Brain Buster Puzzle Pak
- Professor Brainium's Games
- Rafa Nadal Tennis



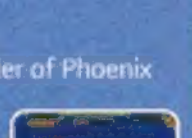
01/07
- Turn It Around

02/07
- Rune Factory: Fantasy Harvest Moon

03/07
- Deal or No Deal

09/07
- Chameleon: To Dye For!

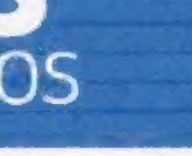
10/07
- Cookie & Cream
- Flipper Critters



16/07
- Suzuki Superbikes

Europa

22/06
- Bratz Ponyz
- Kirby Mouse Attack
- Mega Man ZX
- Metroid Prime Pinball
- Shrek the Third
- SimCity DS



26/06
- Lifesigns: Hospital Affairs

29/06
- Dino Master
- F24: Stealth Fighter
- Fruitfall
- Harry Potter and the Order of Phoenix
- Impossible Mission
- MechAssault: Phantom War
- More Brain Training from Dr Kawashima: How Old Is Your Brain?
- Nacho Libre
- Power Play Pool
- Puzzle League DS
- Super Black Bass Fishing

06/07
- Disney's Herbie
- M&M's Break' Em

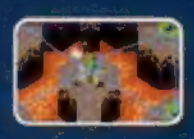
13/07
- Anno 1701: Dawn of Discovery
- Brain Buster Puzzle Pak
- Chronos Twins
- Elite Beat Agents
- My Little Flufties

Japão

21/06
- Black Cat: Kuroneko no Concerto
- Hello Kitty no Gotouchi Collection: Koi no DokiDoki Trouble
- Itadaki Street DS

- NANA: Live Staff Daiboshuu! Shoshinsha Kangei
- Shaberu! DS Oryouri Navi: Marugoto Teikoku Hotel: Saikouhou no Ryouri-chou ga Oshieru Katei Ryouri
- Touch de Uno! DS
- Wakabayashi Fumie no DS Kabu Lesson

23/06
- Zelda no Densetsu: Mugen no Sunadokei



28/06
- Biz Nouryoku Series: Miryoku Kaikaku
- Chuukana Janshi Tenhoo Painyan Remix
- Gamics Series Vol. 1: Yokoyama Mitsuteru - San Goku Shi - Vol. 6 - Koumei no Yuigon
- Katekyoo Hitman Reborn! DS Frame Rumble Gaikyoushuu
- Kawa no Nushi Tsuri: Komorebi no Tani, Seseragi no Uta
- Kiku! Kaku! Kotoba o Fuyasu! Hajimete no Eigo Trainin
- Kosume Chick * Paradise
- KuriKuri DS: Otasuke Island
- Maru Kaite DonDon Oboeru: Kyoui no Tsugawa Shiki Kanji Kioku Jutsu
- Otona no Onnaryoku Kentei
- Simple DS Series Vol. 16: The Sagasou: Fushigi na Konchuu no Mori
- Ukkari o Nakusou! Bunshou Yomi Training
- Uranai Demo Shite Miyouka DS

05/07
- Chikasete! Chibi-Robo!

- Dokidoki Majo Shinpan!
- Doko Demo Yoga
- DS Calorie Navi
- DS:Style Series: Anata mo DS de Classic Kiite Mimasenka?
- DS:Style Series: Chikyuu no Arukikata DS - France-Hen
- DS:Style Series: Chikyuu no Arukikata DS - Italia-Hen
- DS:Style Series: Chikyuu no Arukikata DS - Thai-Hen
- DS:Style Series: Hana Saku DS Gardening Life
- Kado-Chan Shiki Doko Demo Kin Trai-Navi
- Kururin Doughnuts: Okashi Recipe
- Puchi Puchi Virus
- Reasure Gaust: Gaust Diver Crimson Red/Deep Purple

12/07
- Cinnamon Ball: Kurukuru Sweets Paradise

- Death Note: L o Tsugu Mono
- Ganbaru Atai no Kakei Diary
- Kaite Shabette Hajimeyou! Monster Farm DS
- Kikansha Thomas: Kokugo Sansuu Eigo
- Kirarin * Revolution: Mezase! Idol Queen
- Pururun! Shizuku-Chan Meiro no Mori no Doubutu Tachi
- Quiz & Touch Kensaku: Mushi Zokan DS
- Rockman ZX Advent
- Seiyuuki: Kinkaku, Ginkaku no Inbou
- Simple DS Series Vol. 17: The Nezumi no Action Game: Mouse-Town Roddy to Rita no Daibouken
- Soroban DS

WII

EUA

25/06
- Harry Potter and the Order of Phoenix
- Pokemon Battle Revolution
- The BIGS

26/06
- Driver: Parallel Lines
- Escape from Bug Island
- Ratatouille
- Transformers: The Game

10/07
- Manhunt 2
- Mercury Meltdown Revolution

Europa

22/06
- Mario Party 8
- Shrek the Third
- The Sims 2: Pets
- Trauma Centre: Second Opinion

29/06
- Driver: Parallel Lines
- G1 Jockey
- Harry Potter and the Order of Phoenix
- Resident Evil 4 Wii Edition

06/07
- Disney's Chicken Little: Ace in Action
- Manhunt 2
- Scarface: The World is Yours

Japão

21/06
- Go! Go! Minon
- Hajime no Ippo Revolution
- The Sims 2: Pets
- Trauma Centre: Second Opinion

28/06
- Donkey Kong Taru Jet Race

12/07
- Dragon Quest Swords: Kamen no Joou to Kagami no Tou

19/07
- Jikkyou Powerful Pro Yakyuu Wii
- Momotarou Dentetsu 16

MDG

MUNDO DOS GAMES

Nintendo®

Wii

O melhor preço e a maior variedade em produtos e acessórios.

Nintendo WII

2 controles
Bolsa WII
WII Sports

R$ 1990,00

12x sem juros no Mastercard
e mais...
24x sem juros para aposentados do INSS

Incrível desconto para pagamento à vista
(consulte)

GAME BOY ADVANCE SP

R$ 349,00
à vista

NINTENDO DS

R$ 599,00
à vista

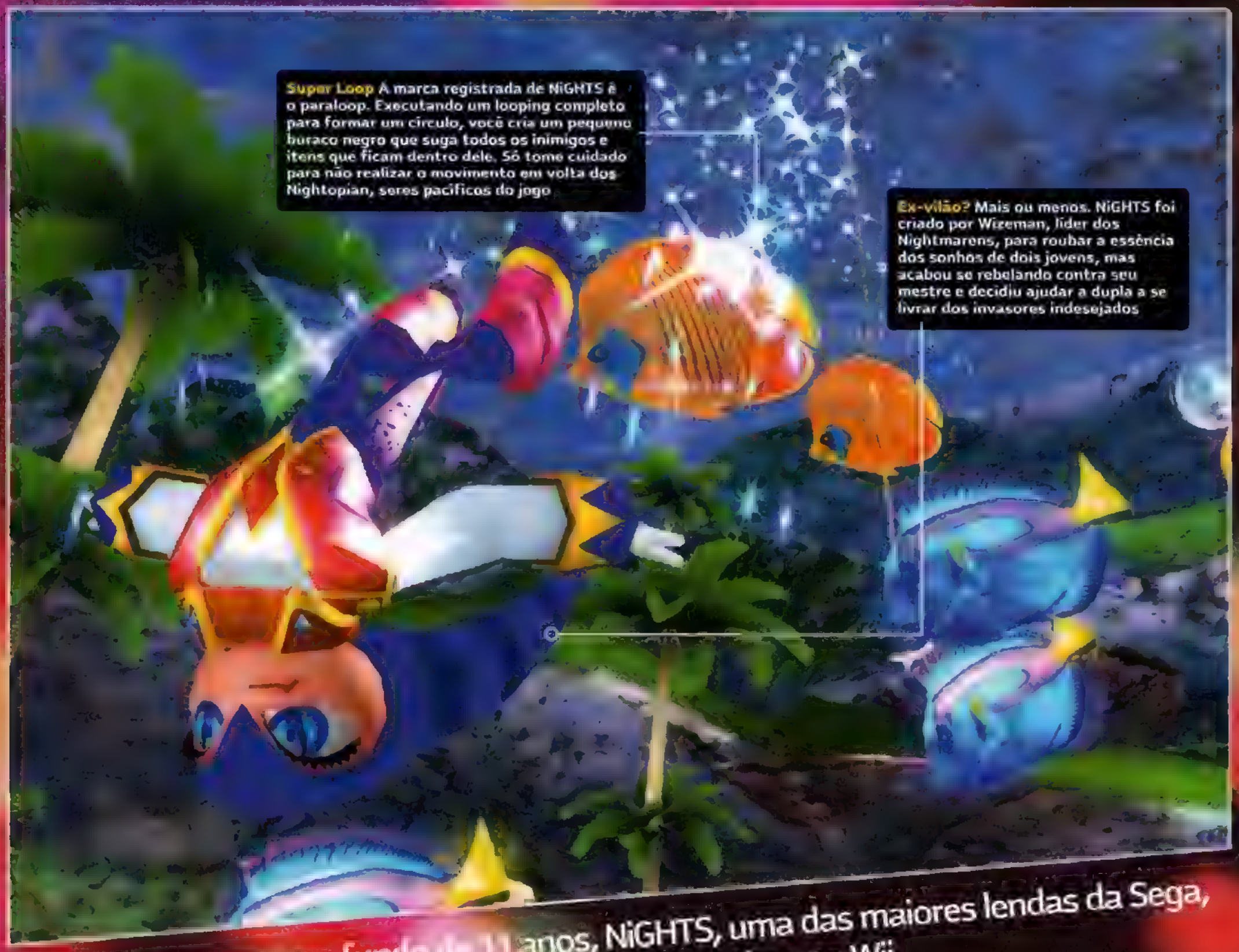
Imagens meramente ilustrativas / volante com controle não incluso / acessórios vendidos separadamente

(11) 6225-3020 / (11) 3311-8617 / (11) 4427-4165

Shopping D - Av.: Cruzeiro do Sul, 1100 - Loja 2043 - Canindé - São Paulo - SP
Shopping ABC Av.: Industrial, 600 - Loja 122 - Santo André - SP
Shopping Silvio Romero Plaza - R..: Coelho Lisboa, 334 - Loja 6 - Tatuapé - São Paulo - SP
www.mundodosgames.net

NiGHTS JOURNEY OF DREAMS

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO DESENVOLVIMENTO SONIC TEAM LANÇAMENTO



Depois de um sono profundo de 11 anos, NiGHTS, uma das maiores lendas da Sega, abre os olhos e se prepara para explorar novos sonhos no Wii

Tudo pode acontecer quando você está sonhando. Algumas pessoas acham que estão se afogando em tigelas gigantes de gelatina, outras, que seus dedos se transformaram em espuma. Há ainda aqueles que viram cantores famosos ou astronautas, e muitos outros (nós, inclusive) que sonham com coisas mais importantes – como jogos que não trazem minigames nos quais você precisa ficar assoprando o microfone do portátil feito um babaca. Brincadeiras à parte, responda rápido: o que todas essas situações têm em comum? Fácil: todas elas são fruto do nosso subconsciente. Em outras palavras, é impossível ter controle sobre o que acontece em um sonho. Quer dizer, nem sempre é assim. Nesta nova versão de *NiGHTS*, por exemplo, você terá controle total graças à versatilidade do Wii Remote.

Sonho eterno

Em *NiGHTS Into Dreams*, lançado em 1996 para o Saturn, a Sega usou um universo fictício existente nos sonhos das pessoas (conhecido como Nightopia) para dar vida a um dos personagens mais conhecidos da história dos videogames: NiGHTS, o protagonista, esse bobo da corte que você vê aí na página da esquerda. Um ser voador capaz de realizar

O ORIGINAL

O sonho da Sega

NiGHTS Into Dreams foi um dos títulos lançados em 1996 mais importantes para a Sega e seu Saturn. Criado pelas mesmas pessoas que derem vida ao Sonic, o jogo foi a principal arma da Sega contra *Super Mario 64* (N64) e *Crash Bandicoot* (PSone), que deram o empurrão que faltava para a era 3D pegar no breu naquela época. Um controle opcional específico para o título foi desenvolvido e lançado simultaneamente e, no Natal daquele mesmo ano, a versão especial *Christmas NiGHTS* (sabia mais no texto principal) foi distribuída como brinde por várias revistas especializadas ao redor do planeta. Mas *NiGHTS* não conseguiu salvar o Saturn e acabou sendo apreciado por poucos. Isto é, até agora.

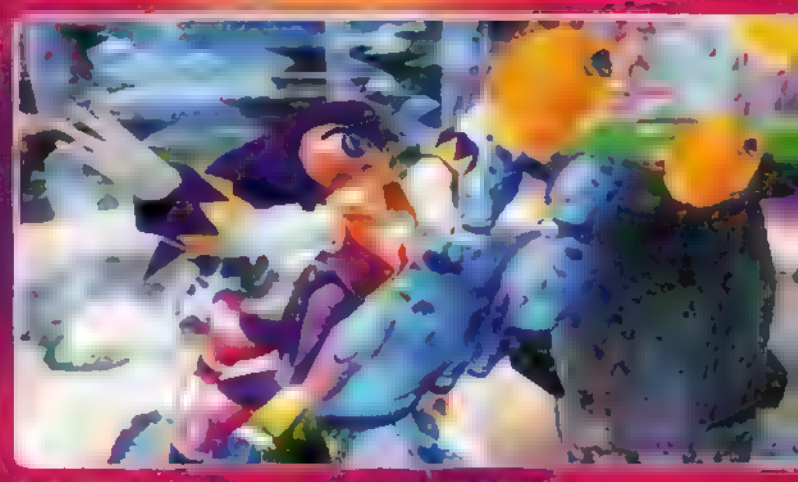
Nesta versão, NiGHTS terá acesso a três máscaras diferentes que darão novas habilidades a ele. Porém, ainda não se sabe se o jogador poderá usá-las a qualquer momen

diversas acrobacias, NiGHTS se movimentava de forma 2D por [illegible] em jogou *Pandemonium* sabe como e) para derrotar inimigos e colet[illegible] a fim de expulsar seres cha[illegible] Nightmarens dos sonhos [illegible] Clairs Sinclair e Elliot Edwards.

A receita deu tão certo que *NiGHTS Into Dreams* não só obteve um enorme sucesso entre os jogadores, como também fez com que o designer Takashi Iizuka, hoje produtor de *Journey of Dreams*, passasse todos esses anos matutando [illegible] seqüência. [illegible] uma contin[illegible]*HTS*, mas nem o mercado nem as [illegible]ormas lançadas depois do [illegible]ajudaram para que isso [illegible]e. Bom, pelo menos até a [illegible]çar o Wii. Como a grande [illegible]embrar, a versão [illegible]nto com o [illegible]criado especialmente para intensificar a experiência de jogo. E o inovador controle do Wii se encaixa com perfeição à proposta da série."

É estranho descobrir que uma mera configuração de controle foi o principal fator que impediu a Sega de lançar um novo jogo da franquia por tanto tempo, mas quem teve o prazer de jogar o *NiGHTS* original na época em que ele chegou às lojas sabe muito bem que um sistema [illegible]iso de comandos é essencial para apreciar o título. E, com o Wii, Iizuka tem certeza de que pode tornar a experiência de controlar o protagonista muito mais interessante.

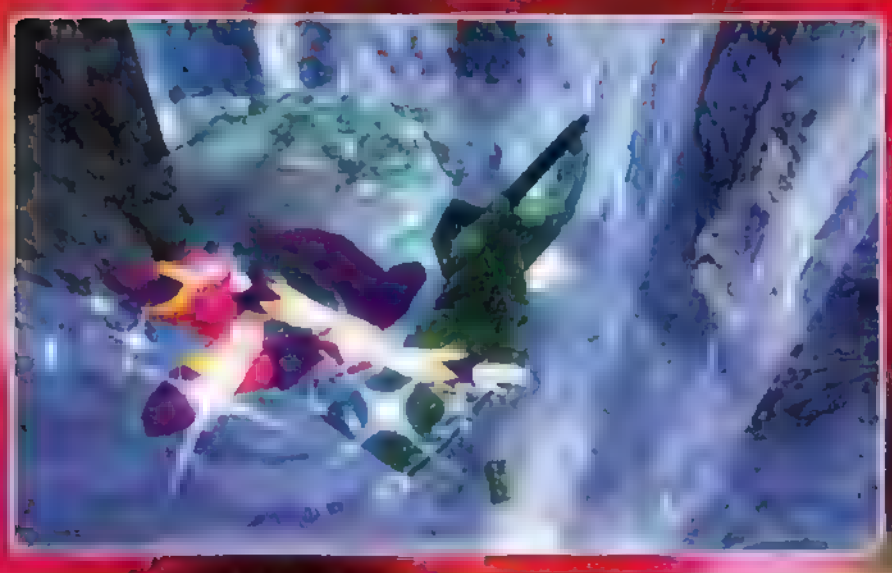
• Na versão ori[illegible] 35 acrobacias dif[illegible] esse número d[illegible] graças ao novo [illegible]



• Segundo Iizuka, "o universo de *NiGHTS* tem influências da filosofia do psiquiatra suíço Carl Gustav Jung". Pena que ele não explicou o que isso quer dizer na prática

Voando alto

A maneira exata como o Wii Remote será usado no jogo ainda permanece em segredo, mas levando em consideração o funcionamento da primeira versão, o mais provável é que o jogador segure o controle na horizontal, com as duas mãos, levantando e abaixando o mesmo para definir a altura do vôo, e inclinando as extremidades para realizar seus famosos paraloops.



• No quesito cenários, o jogo é bem semelhante às versões 3D de *Sonic*: imensos e belos, mas que não podem ser totalmente explorados pelo jogador

O PRODUTOR FALA...
"Quando criamos o jogo para o Saturn, conseguimos incluir alguns opções bastante inovadoras. Agora, com o Wii, nossa meta é ir além, para produzir um universo ainda mais vibrante e realista." Não acredita nele? Então dê uma boa olhada nas imagens ao redor. Só cego não vê que o game está ficando lindo.

Algumas das batalhas de *Sonic and the Secret Rings* provaram que é possível movimentar persona[illegible] da maneira tradicional (em progressão lateral) usando o sensor de movimento do controle, logo, essa pos[illegible] descartada. O [illegible] seria map[illegible] personagem à função de cursor do controle, permitindo a execução de acrobacias com muita facilidade.

Seja lá qual for a opção escolhida por Iizuka, ele garante que "será possível jogar não só com o Wii Remote, mas também com o Nunchuk, controlando o personagem pelo analógico". Ou seja, o jogo deverá agradar a todo tipo de jogador, desde os mais nostálgicos até os que preferem novas formas de interação.

Além da nova alternativa de controle, no novo jogo existirão três máscaras que, ao serem usadas, modificarão a aparência do personagem e fornecerão habilidades inéditas a ele. Vestindo a máscara de dragão, NiGHTS se transforma em uma enorme criatura escamosa capaz de voar sem problemas por áreas que, em sua forma normal, seria impossível. A máscara de golfinho, obviamente, permite que ele se mova dentro d'água, enquanto que a de foguete faz ele voar a uma velocidade absurda.

Mas antes que você se empolgue por causa dessas novidades, sabia que *Journey of Dreams*, assim como *Into Dreams*, está muito mais para um jogo de corrida contra o tempo do que para aventura. Apesar de a existência das máscaras [illegible] variações de ritmo na jogatina, [illegible] provavelmente elas só serão usadas em pontos específicos.

O CONTROLE DO Wii SE ENCAIXA COM PERFEIÇÃO À PROPOSTA DO JOGO

POR QUE *NiGHTS* PODE MUDAR O Wii PARA SEMPRE

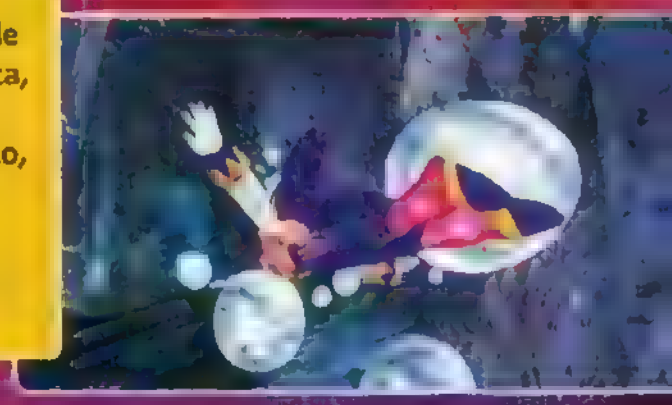
1 VIRTUAL CONSOLE Não se sabe se o primeiro *NiGHTS* será lançado para o Virtual Console, mas isso não é impossível (basta a Nintendo anunciar suporte a jogos do Saturn). Imagina só: o novo game chegando às lojas e, no mesmo dia, a versão original ficando disponível no VC. Seria demais. Mais que isso: seria perfeito.

2 VÔO DE VERDADE O Wii Remote é perfeito para controlar veículos voadores nos jogos (com exceção de *Wing Island*). Usar o analógico do Nunchuk para controlar NiGHTS em *Journey of Dreams* não deve ser ruim, mas nada irá se comparar à sensação de liberdade que é poder realizar piruetas e outras acrobacias no ar apenas girando e inclinando o Wii Remote com as mãos.

Não vai demorar muito para alguém chamar NiGHTS de emo

Para quem nunca jog[illegible] no Saturn, é importante deixar claro que a exploração não era o forte do jogo – a sensação de controlar livremente os donos dos sonhos em uma pequena área 3D no início das fases sequer chega aos pés da satisfação que é realizar as acrobacias aéreas com NiGHTS. Na verdade, o grande desafio do jogo é aproveitar ao máximo o escasso limite de tempo existente em [illegible] fase (apenas 120 segundos). [illegible] seja, é aquele tipo de game perfeito para os chamados jogadores hardcore, que passam horas tentando melhorar seu desempenho.

[illegible]izuka, no entanto, [illegible] impedirá que jogadores menos engajados se divertam com a nova versão. "Com *NiGHTS*, eu quis criar um jogo de ação [illegible] que jogos desse g[illegible]s difíceis [illegible] desistir de jogar so por causa disso. Do pont[illegible], achei essa caracteristica muito frustrante. Então, com *NiGHTS*, tentei criar um jogo no qual qualquer pes[illegible] independentemente do nivel [illegible] Assim, conforme esse jogador fo[illegible]o, ele poderia jogar tudo de [illegible]tuação. Essa é uma opção [illegible] manter intacta na con[illegible] er quem faz parte da equipe de desenvolvimento. Tenho sorte de ter ao meu lado profissionais que fizeram parte do time original, como Kazuyuki Hoshino (diretor de

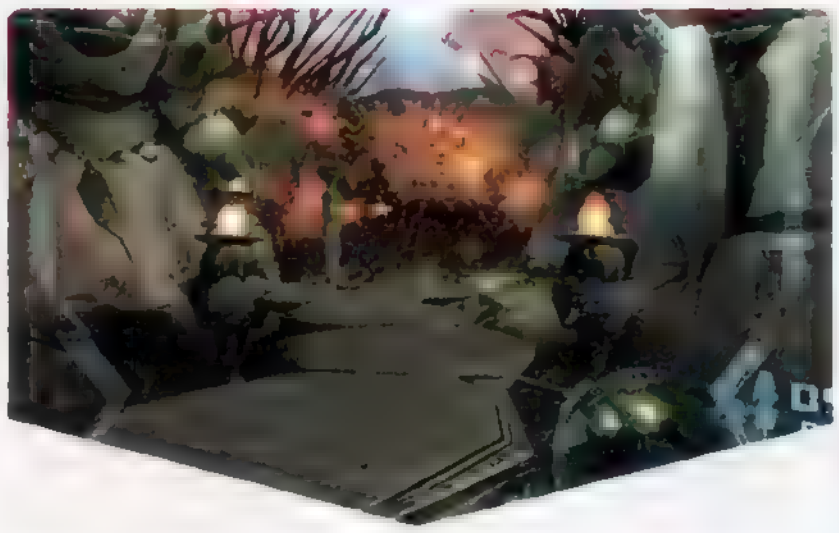


O PRODUTOR FALA...
"Nightopia é um lugar onde as pessoas felizes vão visitar depois de dormem. É um local bonito e realista, onde vivem criaturas pacíficas e coloridas. Nightmare, por outro lado, é um mundo sombrio, mas ainda assim com um visual vibrante."
Traduzinho: o primeiro é um sonho bom; o segundo, um pesadelo.

3 É DE SEGA Originalmente, *Journey of Dreams* estava previsto para ser lançado em outro console (o Xbox 360, ao que tudo indica), mas Iizuka mudou de idéia assim que descobriu o potencial do Wii. Isso, mais o anúncio de *Mario & Sonic At The Olympics*, são sinais de que a relação entre a Sega e a Nintendo está mais forte do que nunca. Não se espante, portanto, se forem anunciadas versões para Wii de *OutRun*, *Samba de Amigo* e – não custa sonhar – *Shenmue*.

4 INOVAÇÃO ONLINE Admita: criar cenários cujo visual muda de acordo com as condições climáticas exibidas no Forecast Channel é uma sacada genial. Agora só falta Iizuka anunciar que Miis aparecerão aleatoriamente pelos estágios e que imagens de sites visitados usando o Internet Channel serão usadas para decorar certas áreas do jogo. Pensando bem, a segunda opção não é muito boa. Ou vai dizer que você só usa o browser do console para ver sites de game?

5 É UM CLÁSSICO *NiGHTS* é o primeiro voto de confiança no Wii como plataforma para reviver franquias clássicas. Muita coisa boa foi lançada antes de o PlayStation virar mania mundial. Logo, as pessoas mais velhas – exatamente as que a Nintendo está querendo chamar a atenção com o Wii – têm um motivo a mais para se interessar pelo console.



6 O VISUAL É SOBERBO Junto de *Super Mario Galaxy* e *Metroid Prime 3: Corruption*, *Journey of Dreams* é a prova cabal de que o Wii é, sim, um console de nova geração no que diz respeito a gráficos. Quando tiver um tempo de sobra, compare imagens dos três com fotos de games anunciados para os consoles rivais. Se bem que você, fã da Nintendo, nem precisa fazer isso pois sabe que é a mais pura verdade.

A IDÉIA É CRIAR UM JOGO QUE POSSA SER DESFRUTADO POR TODOS, E NÃO SÓ PELA PESSOA QUE ESTIVER COM O CONTROLE NA MÃO

arte), responsável pelo design dos personagens, e Naofumi Hataya (diretor musical), que compôs a trilha sonora. Além disso, convidamos vários membros novos, pessoas que têm verdadeira paixão pelo primeiro *NiGHTS* e que sempre estiveram interessadas em criar uma nova versão. E isso está ajudando muito na produção de *Journey of Dreams*", afirma Iizuka. O destaque, sem dúvida, fica por conta da presença de Hataya na criação do áudio do novo jogo, já que essa foi uma das características mais marcantes da versão do Saturn (as músicas variavam de acordo com o desempenho do jogador em relação aos Nightopians, criaturas do bem que ficavam espalhadas pelas fases).

Mas chega de falar de coisas que os fãs já conhecem. Entre as opções inéditas de *Journey of Dreams* está um sistema de trocas por meio do serviço WiiConnect24 – muito embora Iizuka ainda não tenha definido que tipos de itens poderão ser compartilhados. "Assim como os sonhos, [illegible] s pessoas na vida real, eu quero, de [illegible] com que os jogadores troquem [illegible] ernet", diz o produtor.

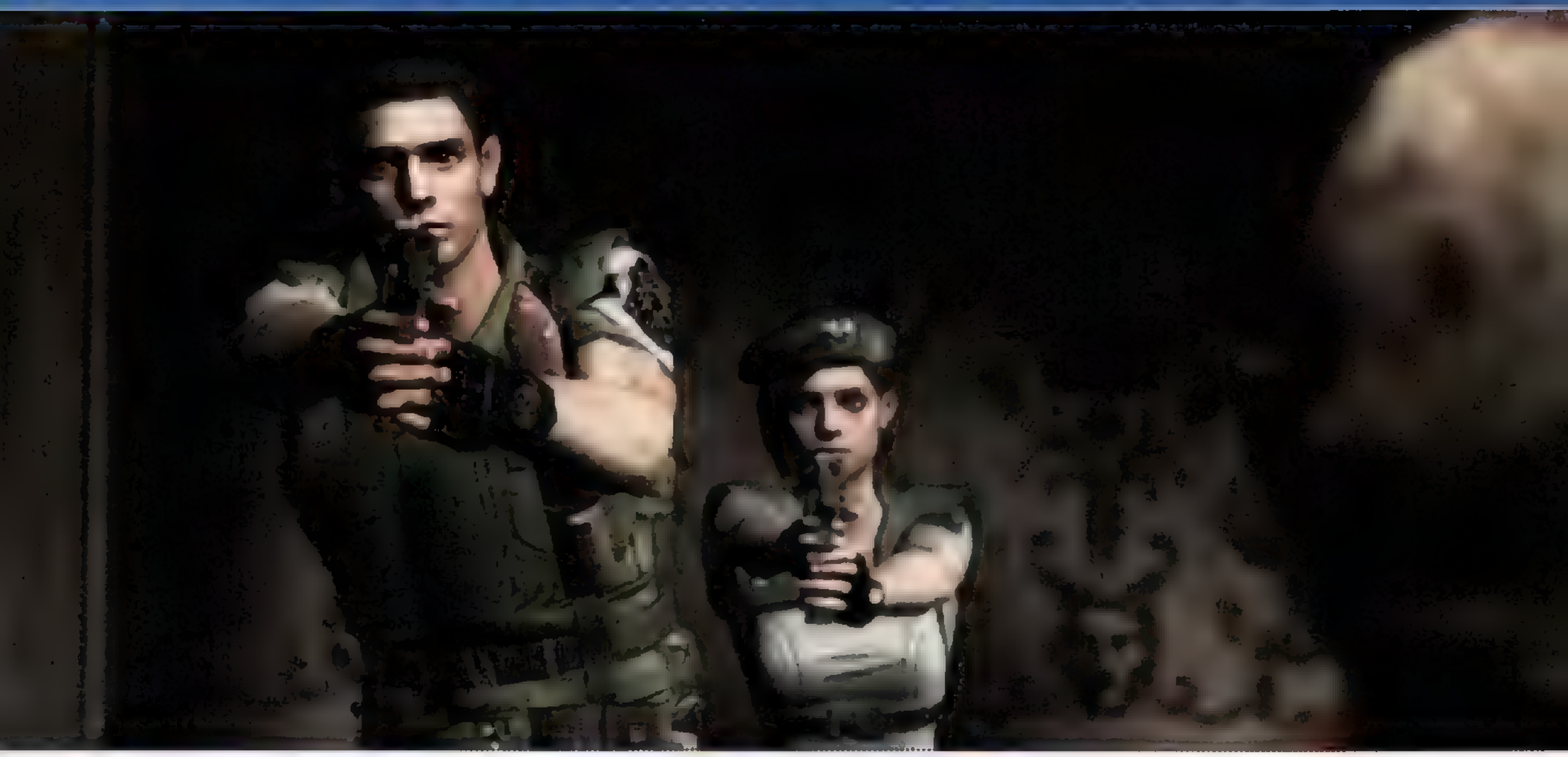
[illegible] romete que *Journey of Dreams* contará [illegible] tiplayer para duas pessoas: "O Wii é um console para toda a família e, por isso, cai como uma para a série. Eu quero que o novo game reúna famílias inteiras, tanto pela história quanto pela jogabilidad Nosso objetivo é criar um jogo que possa ser desfrutado por todo mundo, e não apenas por quem estiver sentado na frente da TV com o controle na mão." Infelizmente, o produtor não revelou maiores informações sobre as possibilidades multiplayer do jogo.

No clima certo

Por fim, como uma espécie de homenagem a *Christmas NiGHTS* – versão especial do game original em que os cenários sofriam mudanças de acordo com o relógio interno do Saturn –, o visual dos estágios de *Journey of Dreams* irá variar conforme as informações exibidas no Forecast Channel do seu Wii: se o dia estiver ensolarado na sua cidade (ou na mais próxima, tendo em vista que nem todas estão presentes), as fases também estarão; se o tempo estiver chuvoso, o mesmo clima será visto durante a jogatina. Mudanças sazonais também estão previstas, o que significa que, mesmo terminando o game em uma semana, você terá de jogá-lo de novo outras três vezes no ano, para conferir as diferenças visuais de cada estação.

Como Iizuka faz questão de frisar, a intenção é que o novo jogo seja o renascimento da franquia. "Eu quero preservar o tipo de experiência que fez a cabeça dos fãs de longa data e, ao mesmo tempo, apresentá-la a novos jogadores." Agora fica fácil entender por que ele escolheu o Wii para fazer isso, certo?

• Muito provavelmente, você vai precisar da máscara de golfinho para entrar naquela arena lá atrás. Mas como não temos certeza disso, esqueça o que você acabou de ler



PLATAFORMA Wii **PRODUÇÃO** CAPCOM **DESENVOLVIMENTO** CAPCOM **LANÇAMENTO** 2007

RESIDENT EVIL
THE UMBRELLA CHRONICLES

Quem sai na chuva de sangue é para se molhar

• Quando zumbis caídos ficam em pé de novo, mais fortes e mais rápidos do que antes, a única saída é enfrentá-los

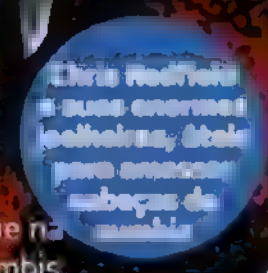
• Um toque no A quando zumbis estão próximos de você faz eles voarem com um chute giratório a la Chuck Norris

No geral, os jogos da série *Resident Evil* são brilhantes. No entanto, há uma exceção: *Gun Survivor*, um híbrido de aventura e ação jogado com light gun (aquela arma usada em arcades e consoles de mesa) que, assim como os zumbis que você encontra ao longo da história, merece levar um balaço na cabeça. Ele tentou tirar os games do gênero daquele sistema que faz os protagonistas avançarem por caminhos predefinidos, mas falhou miseravelmente. Eis que surge *The Umbrella Chronicles*, que mantém os personagens principais nos trilhos (literalmente) e se orgulha disso.

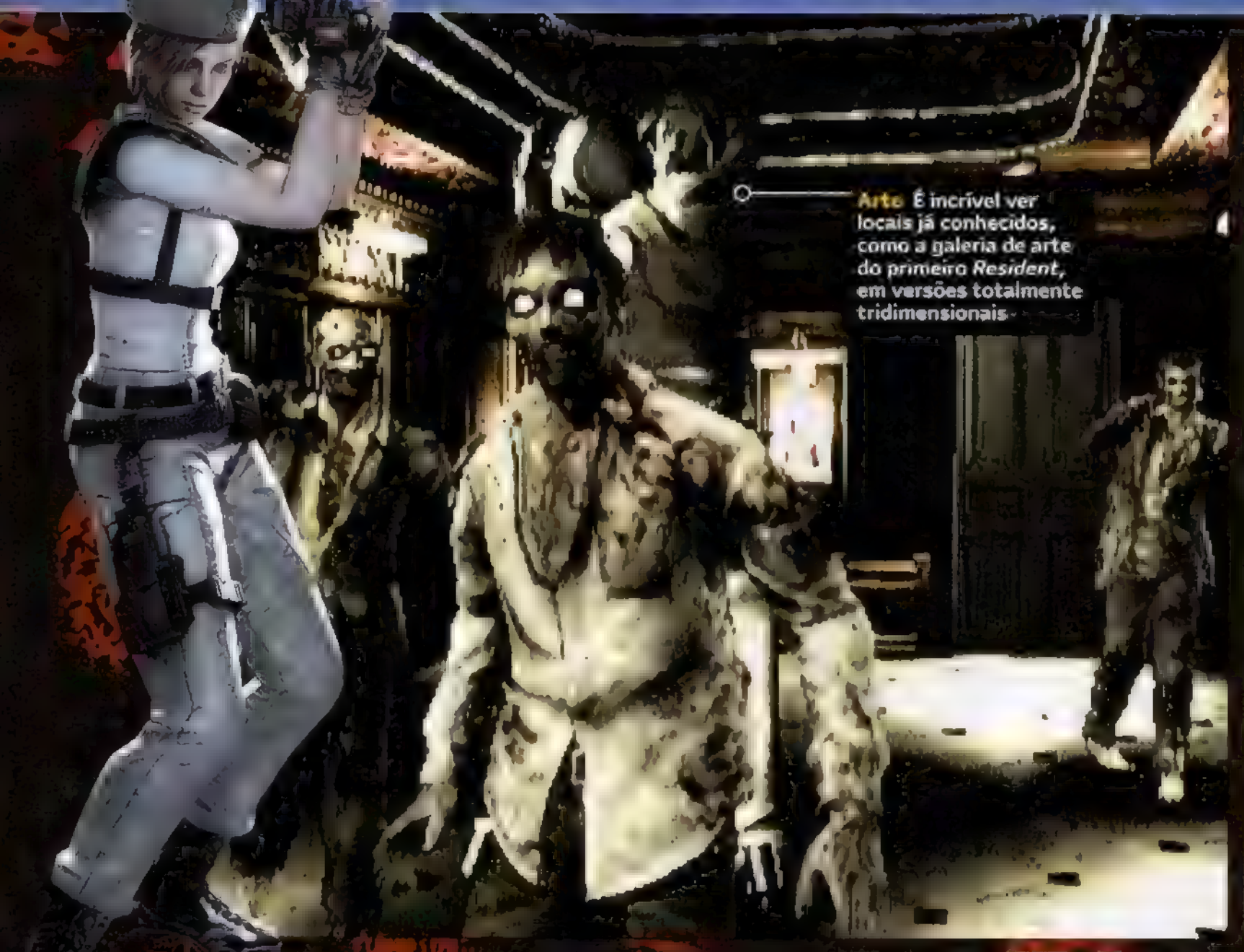
O atrativo de *RE:TUC* é a promessa de que finalmente iremos testemunhar a verdadeira queda da Umbrella, a corporação maligna por trás de toda a bagunça dentro do universo da série. Fãs de longa data ficaram surpresos ao jogar *RE4* e descobrir o final extremamente sem graça dos responsáveis pelo mortífero T-Virus – ou vai dizer que você engoliu aquela história de a companhia ter sido desativada depois de sofrer um processo? É na tentativa de explicar melhor tal acontecimento que esta versão coloca o jogador em cenários de *Resident Evil Zero*, *1*, *2* e *3*.

Lambendo os beiços

Na versão que testamos, controlamos Chris Redfield na quase familiar Mansão Spencer do primeiro episódio da série. Quase familiar porque aqui você enxerga tudo em primeira pessoa e não tem mais que assistir às irritantes animações de porta abrindo, o que torna a experiência de jogo bem mais fluída do que na versão original. Os zumbis aparecem aos montes, e você usa o Wii Remote para fuzilar todos eles.



O combate não se parece em nada com os demais jogos que usam light gun. O casarão reage a cada bala disparada: o chumbo rasga a madeira podre, derruba quadros no chão e destroça os objetos empoeirados. Em termos de danos ao ambiente, o jogo está mais para um tiroteio em primeira pessoa tradicional (*Red Steel*, *CoD3* etc.)



do que para o estilo "tiro ao pato" de séries como *Time Crisis*. Some isso à emoção de metralhar ambientes que antes eram meras imagens estáticas pré-renderizadas e pronto: é satisfação garantida.

Mas o combate não é uma simples questão de esvaziar o pente aleatoriamente nos zumbis: tiros na cabeça resultam em um chafariz de sangue e em uma morte instantânea; disparos em braços e pernas não são igualmente eficazes, mas também fazem o sangue jorrar aos litros. Além disso, diferentemente de outros títulos do gênero, o que realmente conta aqui é ter paciência e pontaria. Quanto mais tempo você mantiver a reticula sobre um morto-vivo, maior a mira fica, o que garante disparos precisos que mantêm os inimigos longe de você.

A escolha das armas também exerce um papel importante no jogo, com toques no direcional digital para alternar entre pistola (cuja munição é infinita), espingarda e metralhadora. Espingardas arrancam enormes pedaços do cenário, causando o mesmo nível de destruição tanto em objetos de decoração quanto na massa encefálica apodrecida dos zumbis. Já as metralhadoras permitem que você descanse o dedo indicador no botão B e livre-se dos monstrengos mais facilmente em momentos mais agitados

Na bota

Se um zumbi chegar muito perto de você, o esquema é guardar as armas e usar sua bota. Os movimentos automáticos de defesa são inspirados em *RE4*. Por exemplo: um toque no botão A na hora certa faz Chris dar uma botinada no estômago de um cadáver ambulante. E tudo isso é visto em terceira pessoa. Ações parecidas rolam em cenas de animação, como a velha favorita em que o cachorro zumbi pula janela adentro.

Considerando o alto nível de ação e adrenalina do jogo, o fator medo é surpreendentemente alto. A típica jogabilidade do gênero garante um ritmo acelerado e, como em *Killer 7*, saber que você não pode fazer nada para mudar isso deixa a sensação ainda mais intensa. Mesmo em estágio inicial, *RE:TUC* mostrou que tem potencial para fazer muito sucesso. Se isso não acontecer, prometemos nunca mais jogar nenhum game da série. Para diversão própria, é claro.

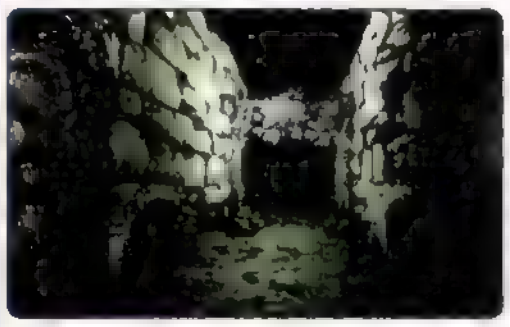
• O visual é fantástico. Raios iluminam os cenários e luzes podem ser estouradas

POR OUTRO ÂNGULO

Existe um tiquinho de liberdade em *RE:TUC*. Use a alavanca analógica do Nunchuck para enxergar algumas polegadas a mais ao seu redor.

EU VEJO GENTE MORTA
Olhe para os lados para encontrar armas e ervas escondidas. Depois, para pegá-las, é só pressionar o botão A no Wii Remote.

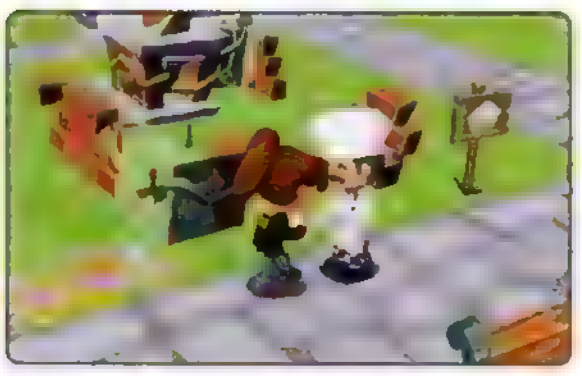
TUDO CERTO, MAGRELA?
Detone os inimigos que estão fora do seu campo de visão para facilitar a sua vida em momentos mais avançados do jogo.



O SEGREDO DAS SOMBRAS
O caminho às vezes se divide. Procure uma nova rota e faça um movimento característico no controle para chegar a novas portas e corredores.

Se quiser, você pode passar seu tempo assim, sentado embaixo de uma macieira esperando as frutas caírem na sua mão. Fazendo isso, no entanto, sua cidade dificilmente irá prosperar

PLATAFORMA Wii **PRODUÇÃO** EA **DESENVOLVIMENTO** EA **LANÇAMENTO** 2º SEMESTRE



O cozinheiro da imagem acima é um dos personagens que a EA está usando para promover o game. Você é quem decide a importância dele na sua cidade

MYSIMS

Saiba mais sobre a versão que promete fazer a série funcionar nos consoles

As versões anteriores de *The Sims* lançadas para consoles de mesa nos deixaram com uma impressão não muito boa em relação à série: a de que seu esquema de jogo só funciona bem nos PCs, nos quais ela sempre foi sinônimo de sucesso. *MySims*, no entanto, pode mudar essa nossa concepção.

Como fica evidente, trata-se de um jogo bem diferente dos demais, que foi concebido exclusivamente para o Wii e é muito mais simples, tanto no visual quanto na estrutura. Aqui, o objetivo não é realizar os desejos do seu Sim, mas criar uma cidade que reflita a sua personalidade – mesmo que isso signifique banir da sua comunidade os tipinhos que você não tolera.

Você não é obrigado a seguir nenhuma história, logo, pode aceitar ou ignorar as eventuais tarefas oferecidas pelos outros moradores do local. Quer passar o dia irritando os vizinhos? Sem problemas: basta optar por ajudá-los e, em seguida, falhar no cumprimento das tarefas de propósito. Ou, se preferir, pode simplesmente se aproximar deles e pressionar um botão cuja única função é deixá-los fulos da vida.

Mas se o seu coração não for feito de pedra, certamente vai querer deixá-los felizes a maior parte do tempo, presenteando-os com móveis criados por você mesmo e pintados com as cores favoritas deles. Como agradecimento, você pode ganhar Essences, texturas e padrões de desenho usados para decorar qualquer tipo de item.

Vida de designer

A opção Create-a-thing (nome ainda provisório), um modo de criação de objetos, é um dos principais destaques do jogo. Combinando blocos simples, é possível criar praticamente qualquer

Guerra de bexiga! Não sabemos se a seqüência acima é apenas uma animação ou algo que o jogador pode fazer a qualquer hora, pois os produtores não revelaram. Obviamente, estamos torcendo pela segunda opção

coisa. Uma cadeira, por exemplo, pode ser modificada para ficar parecida com um cachorro, com uma moto, e por aí vai. Conforme você cumpre tarefas e habilita novas áreas para expandir a sua cidade, diferentes tipos de blocos – alguns curvados, por exemplo – ficam disponíveis, aumentando ainda mais a gama de possibilidades na hora da criação.

Cuidando da vida... dos outros

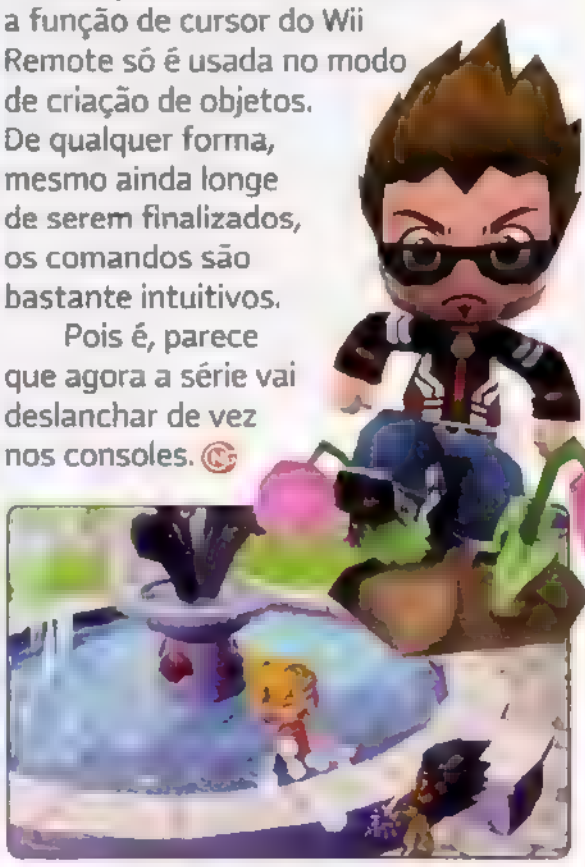
Além de ser possível entrar em qualquer uma das casas da sua cidade e mudar a posição de todos os móveis e itens decorativos dentro delas (eis aí mais uma maneira de irritar os residentes), você pode personalizar a aparência dos outros Sims. Para isso, porém, é necessário ganhar a confiança deles primeiro. Segundo um dos designers do jogo, a liberdade de customização do jogo é tão grande que dá para deixar a cidade com cara de vilarejo de filme de Velho Oeste, colocando portas vai-vem (usadas nos bares da época, os famosos Saloons) no maior número de construções e forçando todos os habitantes a usarem chapéu e roupa de cowboy.

Semelhança superficial

Para quem achava que *MySims* seria apenas uma cópia de *Animal Crossing*, aqui vai o esclarecimento: a semelhança entre os dois títulos fica só no visual. Em termos de jogabilidade, *MySims* é um mix de *Harvest Moon* (sem o foco de vida na fazenda) e de *SimCity* (dada a necessidade crescente de remanejar as construções conforme sua cidade aumenta de tamanho).

Os esquema de controle ainda está sendo refinado, mas já sabemos que o personagem é movimentado com o analógico do Nunchuk e que, ao menos no estágio atual de desenvolvimento, a função de cursor do Wii Remote só é usada no modo de criação de objetos. De qualquer forma, mesmo ainda longe de serem finalizados, os comandos são bastante intuitivos.

Pois é, parece que agora a série vai deslanchar de vez nos consoles.

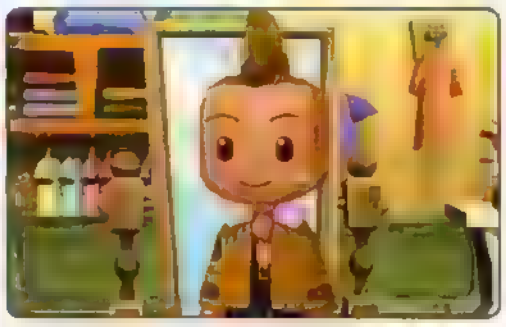


Quando estão felizes, os Sims brincam na água, fazem piqueniques e muito mais. Mas eles também podem ser bem mal-encarados, como comprova o pequenino acima da foto

TAMBÉM PARA DS

O visual da versão portátil segue o padrão da versão do Wii, mas a câmera fica bem mais próxima dos Sims

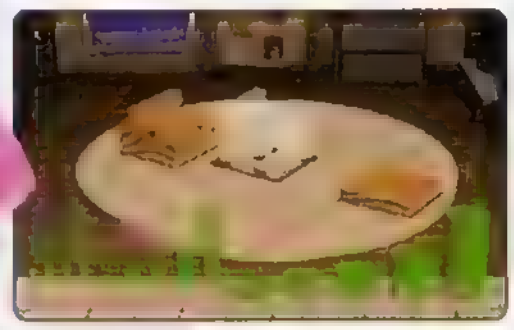
OLHA, MÃE, FUI EU QUE FIZ!



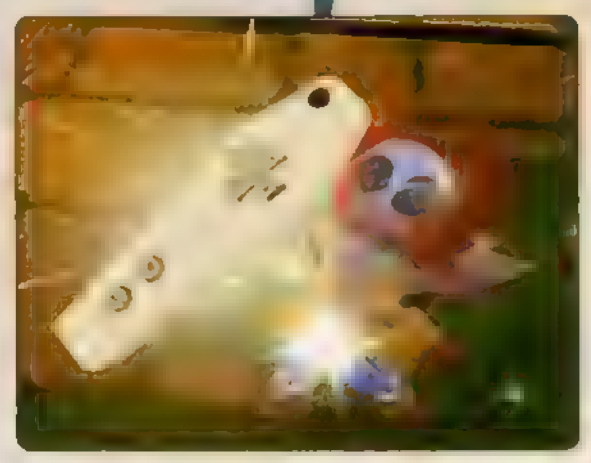
VISUAL CERTO
Não quer criar um Sim do zero? Então pressione o botão Random quantas vezes quiser e faça ajustes quando achar o visual que mais lhe apetece. É melhor que o Mii Channel, pode acreditar.

TOM DE VOZ
Uma vez finalizada a aparência do seu Sim, é hora de escolher a voz do mesmo. Existem três tipos diferentes – todos em Simlish versão infantil – e você ainda pode ajustar o tom.

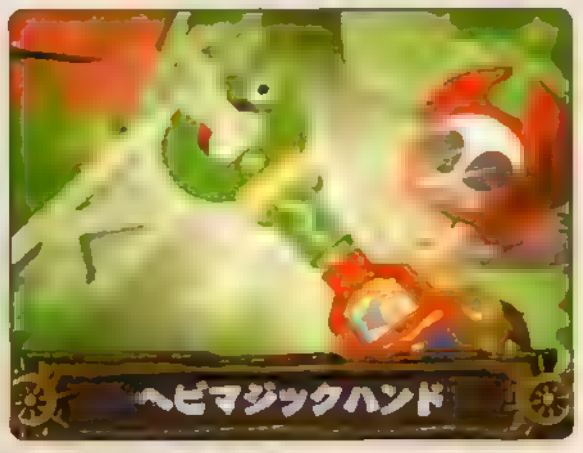
CONSTRUÇÕES
Eis um exemplo da liberdade quanto à criação de construções: um restaurante japonês movido à energia nuclear... Bom, na verdade, não fazemos idéia do que se trata a imagem acima.



DECORAÇÕES
Contanto que as peças usadas não saiam da área transparente, é possível criar qualquer coisa, inclusive fornos para restaurantes japoneses movidos à energia nuclear. Se eles existissem, claro.



Pode até ser uma flauta, mas ainda achamos que parece um caixão miniatura



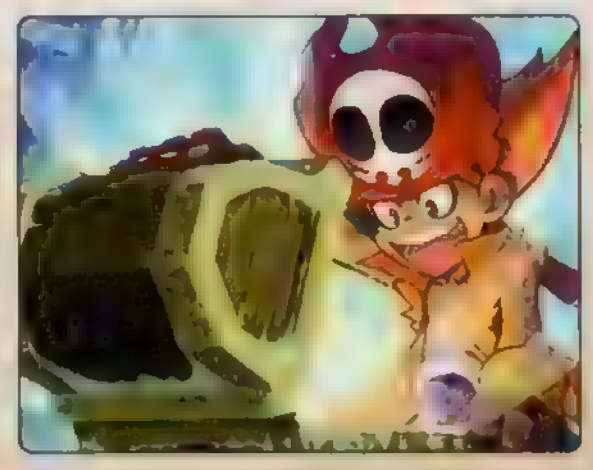
Estranho: velhotes deveriam gostar de ferramentas, não garotos como Zack

PLATAFORMA Wii **PRODUÇÃO** CAPCOM **DESENVOLVIMENTO** CAPCOM **LANÇAMENTO** 2º SEMESTRE

ZACK & WIKI QUEST FOR BARBAROS' TREASURE

Metade adventure clássico, metade coletânea de minigames. É a pirataria chegando ao Wii pelas mãos da Capcom

Não, você não precisará assoprar o Wii Remote para tocar flauta no jogo



Quem assistiu ao filme *Pulp Fiction* certamente vai entender esta imagem

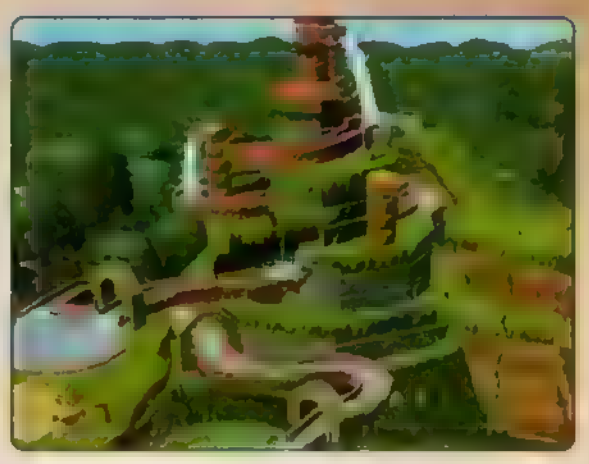
O lançamento do terceiro filme da série *Piratas da Caribe* (e, conseqüentemente, do jogo baseado no mesmo) não vai mais ser o único evento importante de 2007 envolvendo pirataria. Anunciado originalmente como *Project Treasure Island Z*, *Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure* é o mais novo projeto da Capcom exclusivo para o Wii. O título está sendo produzido por uma equipe que conta com a participação de profissionais que já têm seus nomes creditados em algumas das séries de maior sucesso da empresa, como o diretor Eichiro Sasaki (*Power Stone*, *Resident Evil*) e o produtor Hinoboru Takeshita (*Breath of Fire*).

O personagem principal é Zack, um pirata à procura do tesouro enterrado por um capitão conhecido apenas como Barbaros. Mas, ao contrário dos demais piratas que você conhece, Zack não é um bêbado sangüinário que apela para a violência quando está atrás de alguma coisa. Pelo contrário, trata-se de um jovem esperto cuja principal arma é o seu próprio cérebro (nesse caso, "seu" significa "do jogador"), que ele usa para resolver os enigmas do jogo.

Quem precisa de mouse?

Como a movimentação do personagem é inteiramente feita por meio da

Este é Barbaros. Diz a lenda que se você ajudá-lo a voltar ao normal, ele mostra onde fica o tesouro



Além desta ilha, Zack visitará cavernas congeladas e navios assombrados

A serra será usada para cortar árvores e, possivelmente, para atacar inimigos

função de cursor do Wii Remote, comparações entre *Zack & Wiki* e os adventures de antigamente – em especial a série *A Ilha dos Macacos*, por causa da temática – são invitáveis. Para mover Zack pelos cenários, tudo o que você tem de fazer é apontar o cursor (em forma de estrela, assim com em *Super Mario Galaxy*) para o local desejado e pressionar o botão A. Para completar, as ações do protagonista variam de acordo com o contexto: clicar sobre uma rocha, por exemplo, faz com que Zack a levante.

Outra característica que *Zack & Wiki* compartilha com os bons e velhos games do estilo point and click (apontar e clicar) é a necessidade de coletar itens e descobrir onde utilizá-los para poder dar continuidade à história. A grande diferença, porém, é que aqui cada objeto requer a execução de um movimento específico com o Wii Remote para ser usado da maneira certa. Basicamente, isso significa que, assim como em *WarioWare: Smooth Moves*, os jogadores terão de segurar e mover o Wii Remote de diversas maneiras diferentes.

Jogos dentro do jogo

Embora trate-se de um jogo totalmente 3D, no qual é possível controlar o personagem livremente pelos estágios, a utilização dos objetos será feita em espécies de minigame, com ângulos fixos de câmera e o jogador controlando as mãos de Zack. Entre as várias ações necessárias ao longo do jogo, já sabemos que mover o controle para frente e para trás serve para cortar árvores ao meio com uma serra, e que segurá-lo de lado e realizar movimentos circulares faz Zack girar manivelas. A Capcom deixou claro, no entanto, que nem todos os movimentos serão tão óbvios quanto esses dois e que o nível de dificuldade aumentará cada vez mais conforme você se aproxima do final da aventura. Por exemplo: para coletar água usando um frasco de vidro, será necessário uma precisão extrema no manuseio do controle, enquanto que para abrir um guarda-chuva sem se machucar, o jogador terá de alternar entre pressionar botões e mover o controle da maneira certa e no momento exato. Para a alegria dos menos habilidosos, o jogo contará com um sistema de ajuda para facilitar na utilização de cada item.

Apesar de algumas das ações necessárias se destacarem – como segurar o Wii Remote próximo à boca e pressionar os botões na ordem certa, para simular um instrumento de sopro –, a grande maioria não é muito diferente do que já se viu em jogos do Wii. Sorte que a Capcom ainda tem tempo de sobra para incluir opções realmente inovadoras.

THE LEGEND OF ZELDA
PHANTOM HOURGLASS

PLATAFORMA DS **PRODUÇÃO** NINTENDO
DESENVOLVIMENTO NINTENDO
LANÇAMENTO OUTUBRO

Levante a âncora, ice a vela principal e ajuste a proa para a aventura pirata de Link na sequência molhada do *The Wind Waker*

Pelo jeito, Link não gosta que toquem em suas madeixas douradas

Toque na tela para executar ataques ou para jogar bombas nos inimigos

Uma batelada de imagens novas só pode significar uma coisa: *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* está para ser lançado no Japão daqui a algumas semanas e não vemos a hora de poder navegar novamente em um marzão em busca de tesouros e – quem diria – de Tetra (lembra dela?).

Phantom Hourglass é a sequência do excelente *The Wind Waker*, de GameCube, uma aventura que levou Link para um

da terra continuaram existindo como pequenas ilhas em meio à vastidão aquática. Em sua jornada para reunir as Triumph Forks, Link encontra uma garota pirata chamada Tetra que possui uma incrível semelhança com uma certa princesa de muito tempo atrás, e acaba velejando com ela em busca de novas terras e aventuras.

E é exatamente isso o que ele consegue nessa sequência para DS, que começa com a dupla encontrando um navio fantasma. Ansiosa por exploração, Tetra pula a bordo primeiro. Contudo, algo dá errado e Link cai nas águas

em uma ilha desconhecida, ele embarca em uma jornada para localizar a companheira e, quem sabe, alguns tesouros.

Na versão japa, existem resumos em furigana para textos em kanji. Quem tem conhecimento básico da língua está feito

Segure firme!

O tema náutico significa que uma boa parte das horas de jogo será gasta com viagens em alto-mar. A navegação é feita de uma maneira original: desenhando um caminho com a stylus e olhando o barco de Link seguir a rota pela água e entre inúmeros arquipélagos, recheados de personagens para se conhecer e labirintos para explorar.

Definir previamente o percurso a ser feito pelo barco dessa maneira permite que você se concentre nos combates náuticos, que serão bem mais freqüentes do que em *The Wind Waker*. Ao encontrar uma criatura das profundezas do oceano ou um navio inimigo, por exemplo, é possível desenhar uma nova rota para circular o adversário, guardar o mapa na tela de cima e então a stylus para lançar bombas com mais precisão (os pontos de desembarque em algumas ilhas são guardados por subchefes, que exigem exatamente esse tipo de estratégia para serem derrotados).

As ilhas podem esconder missões

Todos ao mar Link navega em um oceano menor (ainda bem) que o de *The Wind Waker*, eliminando inimigos que guardam ilhas cheias de tesouros

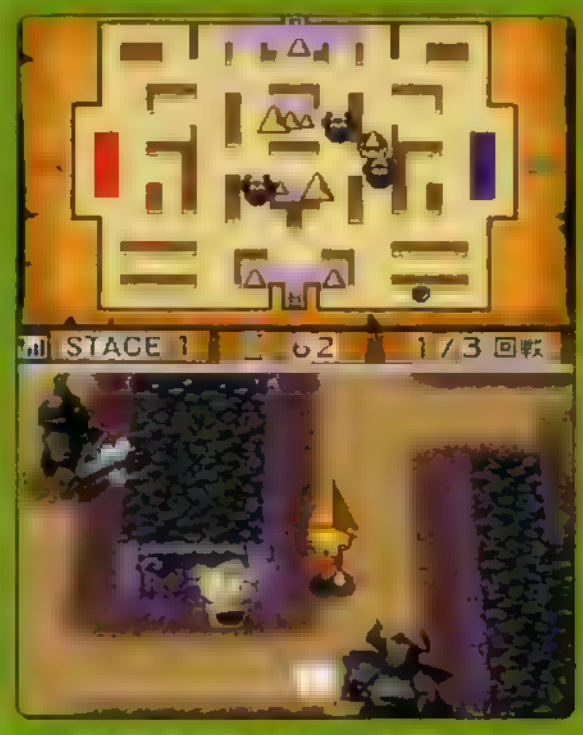
...birintos.
...into central
...erentes pontos e que
...ara que novas áreas sejam
... fosse um minimundo central cheio
...emento principal do game é
...o: a ampulheta (o tal do "hourglass" no título) parece
...er a chave para conseguir tempo suficiente para explorar completamente o labirinto.

Toque de mágica

O camarada com aparência de pirata na página ao lado parece ter um papel importante na história, possivelmente dando informações sobre o paradeiro de Tetra e mais tempo na ampulheta em troca de pilhagens feitas por Link. Essa informação, no entanto, ainda não foi confirmada pela Nintendo, então corremos o risco de estar redondamente enganados. De qualquer forma, tenha certeza de que a série, lançada para consoles de mesa ou portáteis.

O jogo é todo controlado pela da tela sensível ao toque, mas mesmo assim permite uma gama bem variada de movimentos. Link segue uma pequena fada que aparece embaixo da stylus – quanto distante ela fica dele, mais rápido ele corre. Desenhar um círculo enquanto o personagem está equipado com a espada resulta no bom e velho ataque giratório. Outros itens e armas podem ser selecionados com toques nos botões de menu que ficam nos cantos da tela. O mapa, além de ajudar o jogador a não se perder, pode (e deve) ser usado como bloco de anotações e é o principal meio de controle no intrigante modo para dois jogadores do jogo. Nele, o game coloca Link contra três guardas controlados indiretamente por um jogador.

O que controla os guardas precisa desenhar rotas no labirinto para tentar impedir que Link, controlado da maneira convencional por outro jogador, colete pedaços da Tríforce. Para balancear as coisas, Link fica mais lento quando está carregando um desses itens.



FIGURAS CONHECIDAS

Esta tiazinha ao lado parece uma versão mais jovem da avó de Link em *The Wind Waker*. Seria ela uma tia-avó do herói? Ou será que Link viaja ao passado durante a aventura?

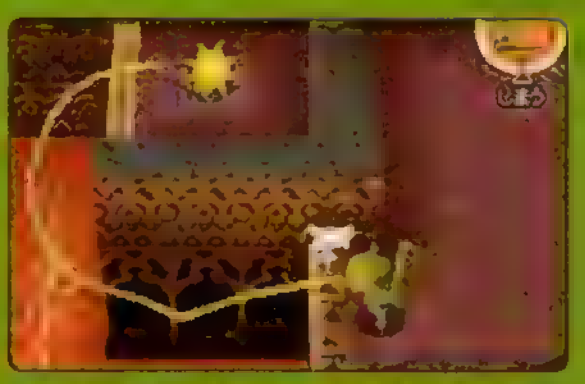
SEMPRE DANDO UMA MÃOZINHA

Como de costume, todo mundo tem um problema que só Link pode resolver

Não é fácil ser o único herói em um mundo cheio de pessoas desesperadas. Link deve prestar inúmeros favores aos habitantes locais para receber as dicas que precisa para localizar Tetra e encontrar os tesouros.

BONS CONSELHOS
Este camarada sugere que você cheque seu mapa, provavelmente para encontrar itens de missões secundárias. A tela de mapa mostrada abaixo indica que nem todas as ilhas são pequenas como parecem.

HOJE TEM FRANGO
Galinhas são aves comuns em Hyrule, usadas por Link para ganhar uma distância extra em seus pulos. E, como você já deve saber, sempre há uma missão cujo objetivo é recapturar galináceos.



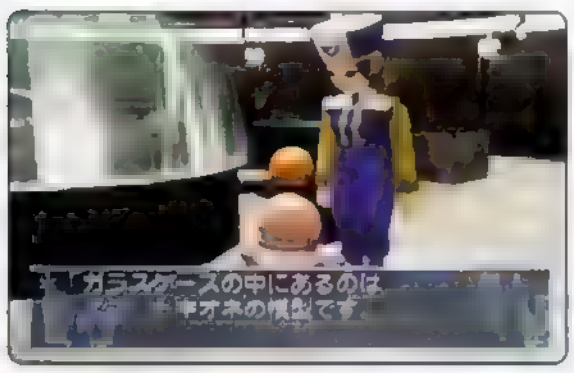
Com um simples movimento de pulso, você usa o Nunchuk para atacar os inimigos com Energy Bonbons

A ArtePiazza define o visual como "uma fusão entre design moderno e fantasia"

PLATAFORMA Wii **PRODUÇÃO** KOEI **DESENVOLVIMENTO** ARTEPIAZZA **LANÇAMENTO** 2º SEMESTRE

OPOONA

Batemos um papo com os produtores para descobrir mais sobre o novo RPG exclusivo do Wii



"Diz aí: como você consegue equilibrar essa bola sobre a cabeça o tempo todo?"

A KOEI não fez rodeios para anunciar *Opoona*, seu segundo título exclusivo para Wii (o primeiro foi *G1 Jockey*, um jogo de corrida de cavalos). Do nada, a empresa simplesmente liberou informações e imagens do título, um RPG que parece uma mistura entre *Final Fantasy* e *Animal Crossing* e que está sendo desenvolvido por caras bastante experientes no gênero – a grande maioria trabalhou nos jogos da série *Dragon Warrior* (conhecido como *Dragon Quest* no Japão) e o compositor, Hitoshi Sakimoto, é conhecido por suas trilhas sonoras em *Vagrant Story*, do PSone, e, mais recentemente, em *Final Fantasy XII*, do PS2. Para tentar descobrir um pouco mais sobre o jogo, conversamos com Shintaro Majima e Sachiko Sugimura, da ArtePiazza, a produtora responsável por seu desenvolvimento.

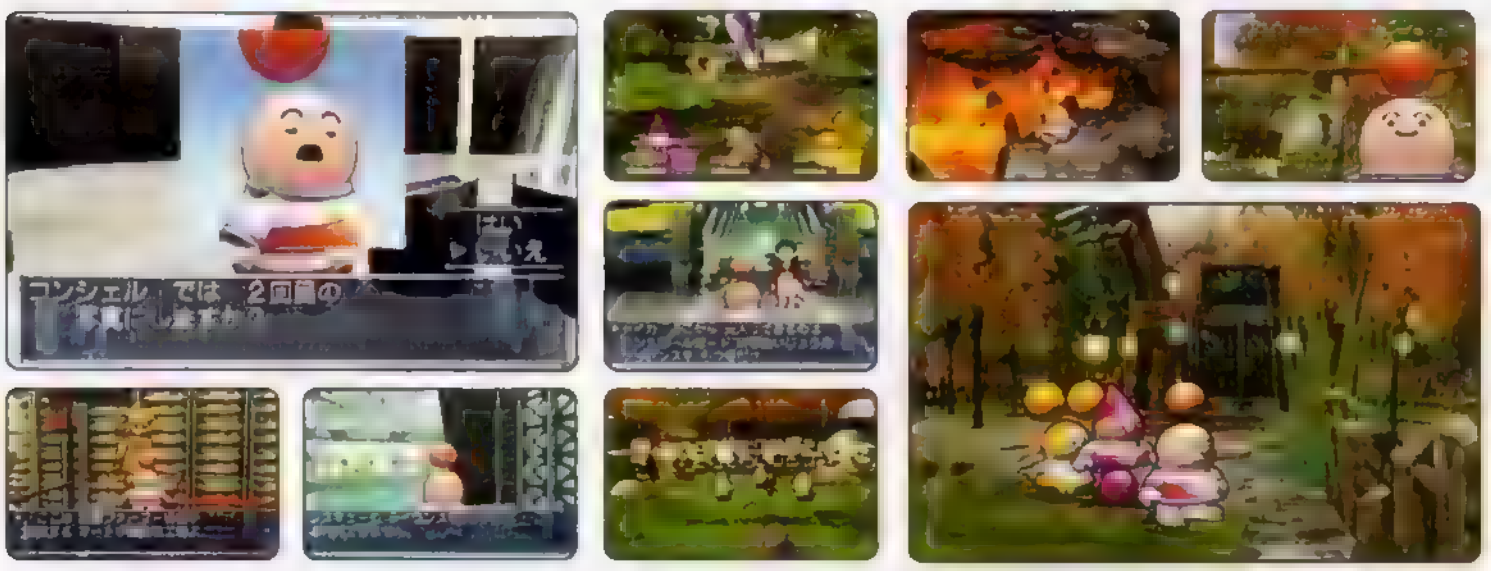
Existe um significado para o nome do jogo?
Majima: Eu imaginei as letras 'o' no nome Opoona como as Energy Bonbons, que são as armas usadas pelo protagonista homônimo e seus irmãos durante as batalhas. No logo do jogo, isso fica ainda mais claro. E se você soletrar a palavra, 'o-p-o-o-n-a', tem a impressão de que várias Energy Bonbon estão sendo lançadas rapidamente. Essa é a idéia que eu queria passar quando pensei no nome.

As batalhas são 100% controladas com o Nunchuk. Isso quer dizer que o Wii Remote não terá função alguma no jogo?
Majima: Você pode terminar o jogo usando apenas o Nunchuk se quiser, mas também usar o Wii Remote se achar melhor. E, só para constar, o esquema de comandos é o mesmo para os três personagens controláveis.

Como se controla as Energy Bonbon com o Nunchuk durante as batalhas?
Majima: Depois que você escolhe um inimigo, pode manipular a força, a velocidade e o trajeto da Energy Bonbon de acordo com o tempo e o ângulo que move o Nunchuck. É possível ainda incorporar várias opções diferentes às Energy Bonbons, como mira automática, ataques múltiplos e muito mais.

Já sabemos da existência de vários tipos de profissão no jogo. Quais são algumas delas e como essa opção funciona?
Sugimura: Há inúmeras profissões

Aqui, um Landroll Guard sênior ensina a Opoona os fundamentos da profissão – que consistem, basicamente, em surrar Dark Rogues, os inimigos do jogo



diferentes. Uma deles é a Landroll Guard, cuja função é exterminar Dark Rogues, os monstros que existem em Landroll, o planeta onde o jogo se passa. Outro é chamado Attendant. Nesse caso, a especialidade do personagem é fazer entregas. Você também pode virar um ídolo se optar pela profissão Idol ou ajudar pessoas a encontrarem itens perdidos se escolher ser um Detective. Independentemente da sua escolha, você começa como um trainee, aprende os conhecimentos básicos da profissão, e só então começa a realizar tarefas, participando de minigames e aventuras, ganhando experiência e evoluindo de nível.

Criar um bom relacionamento com os habitantes de Landroll parece ser uma das coisas mais importantes do jogo. Como isso funciona na prática?
Sugimura: Basicamente, a primeira coisa que você faz quando visita uma área nova em *Opoona* é conversar com os moradores, para conhecê-los melhor e criar uma relação de amizade – ou Tomodachi, como é chamado no jogo – com eles. Fazendo isso, você consegue informações importantes. Assim como as profissões, é possível evoluir o nível de Tomodachi ao longo da aventura.

Opoona terá suporte ao serviço WiiConnect24?
Sugimura: Atualmente, nossa meta é finalizar a história principal. Ainda não pensamos nisso.

Coopona (de roxo) e Poleena (de amarelo), respectivamente irmão e irmã de Opoona, passam a segui-lo assim que tudo mundo se reencontra

VIDA NOVA EM LANDROLL

Resumidamente, o que se pode fazer em *Opoona*?

Conforme explora o planeta do jogo (que é bem parecido com a Terra, diga-se de passagem), o protagonista pode realizar as seguintes atividades:

AMIZADE
Conversar bastante com os habitantes faz Opoona se tornar amigo deles. Assim, você consegue informações privilegiadas.

COMPRAS
Nas lojas espalhadas pelos cenários, é possível comprar os mais variados objetos, desde brinquedos até obras de arte.

BATALHAS
Além de seus dois irmãos, uma garota chamada Chaica pode ajudar o protagonista durante as batalhas.

PLATAFORMA DS **PRODUÇÃO** SEGA **DESENVOLVIMENTO** SEGA **LANÇAMENTO** OUTUBRO

SONIC RUSH ADVENTURE

Sonic leva seus espinhos para o oceano e prova que os ouriços podem sobreviver em qualquer ambiente

Desde que Tails levou Sonic aos céus pela primeira vez em *Sonic 3*, dois parceiros não trabalhavam tão bem em conjunto como a Nintendo e a Sega têm feito nos últimos meses. O efeito "Segtendo" (sim, acabamos de inventar essa palavra) parece ter se originado de um profundo conhecimento por parte da Sega em como empregar da melhor maneira possível o hardware da Nintendo sem comprometer suas franquias originais. E tudo isso começou em 2005, com *Sonic Rush*.

Viciado em adrenalina, Sonic colocou a stylus no colo, entrou pelo buraco do microfone e começou sua correria habitual no DS, ignorando todos os recursos exclusivos do portátil, que, normalmente, instigam os produtores a tentarem algo diferente com as séries em que trabalham – o que, em muitos casos, resulta em títulos medianos. E apesar de *Rush Adventure* estar sendo desenvolvido pela própria Sega desta vez (o primeiro foi feito pela Dimps), o game está seguindo em uma direção bem parecida do original. E a uma velocidade absurda, naturalmente.

A grande novidade é que a correria agora se dá em um ambiente aquático. Mas embora a narrativa siga as tentativas de Sonic de derrotar um cruel pirata chamado Capitain Whiskers, existe a promessa de fases em terra firme para não fugir tanto dos games originais: haverá estágios em florestas, montanhas e muito mais. Considerando os bonitos toques visuais que *Secret Rings* extraiu de cenários similares, isso pode ser uma ótima notícia.

Divisão de tela

A ação rola nas duas telas; portanto, não se espante se, no futuro, a Sega recomendar que os jogadores passem vaselina em seus globos oculares, pois

só assim se movimentarão rápido o bastante para acompanhar o porco-espinho enquanto ele passa que nem um foguete de uma tela para a outra. Como fica evidente pela imagens ao redor, você pode ver o tempo todo o que existe acima e abaixo do Sonic.

Robotnik não dará as caras desta vez, mas isso não quer dizer que *Rush Adventure* não contará com inimigos interessantes. As fases são habitadas por robôs, esqueletos guerreiros, pterodátilos e tricerátopos robóticos, e o jogador poderá tanto atravessá-las num único pique como também gastar um tempo para explorar o cenário e encontrar novas rotas. Fãs do primeiro jogo gostarão de saber que a barra de tensão está de volta, aumentando ainda mais a velocidade do já supersônico porco-espinho conforme ele realiza manobras durante saltos.

O objetivo em cada fase é caçar peças para Tails – sim, finalmente ele está de volta – construir submarinos, motos aquáticas e aviões anfíbios, usados em áreas especiais de navegação. Substituindo as poucas seqüências em que a tela sensível era usado no game original – em um half pipe no estilo dos estágios especiais de *Sonic 2*, por exemplo – esses transportes marítimos parecem bem mais substanciais.

Melhorando o que já era bom

A stylus direciona as embarcações, executa manobras e pontua o combate com outros navios – só esperamos que isso não estrague a perfeição 2D que a Dimps alcançou com o primeiro *Rush*. Também dignas de menção são as batalhas 3D contra chefes que se estendem entre as duas telas. Na versão anterior, esses combates não eram lá muito interessantes, por isso estamos curiosos para ver o que a Sega está preparando para *Adventure* nesse quesito.

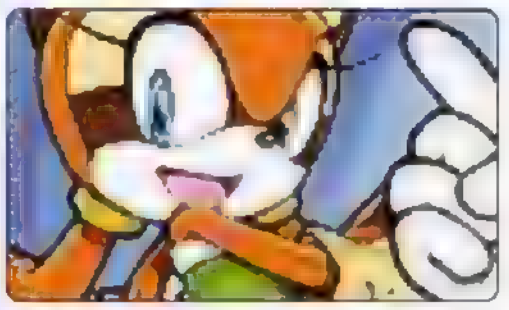
Outra boa notícia para quem curtiu o jogo original é o retorno do modo multiplayer em rede local, que agora conta com batalhas e missões específicas. O jogo promete, então vamos tentar ficar na cola de Sonic para descobrir novos detalhes do jogo nos próximos meses. Fique ligado.

O que aconteceu com Blaze? Ela era uma das nossas personagens favoritas – mesmo aparecendo só uma vez na série

QUEM É ESSA?

Sega causa confusão com o anúncio de nova personagem

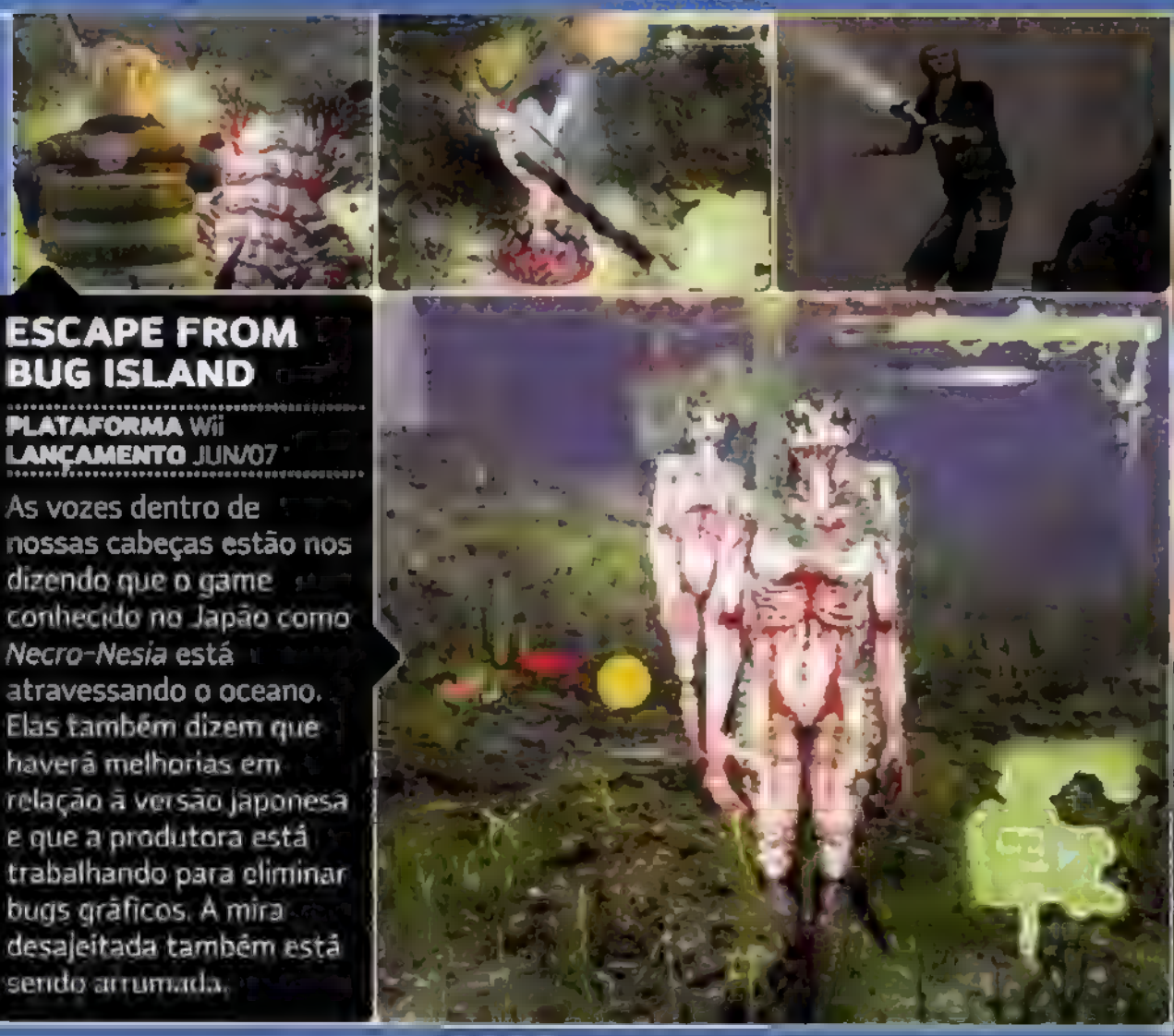
Só Sonic está confirmado como personagem controlável em *Rush Adventure*. Mas e quanto à garota da imagem aí embaixo? Seria ela uma companheira para Tails, assim como Blaze foi para Sonic no primeiro jogo? É bem provável.



O bom das duas telas é que a escala dos elementos não fica comprometida e tudo pode ter o dobro de tamanho

Cogumelos gigantes são perfeitos para iniciar combos de movimentos espirais e encher a barra de tensão. Aviso: comer cogumelos na vida real não surte tal efeito

BÔNUS!
MAIS PREVIEWS



ESCAPE FROM BUG ISLAND

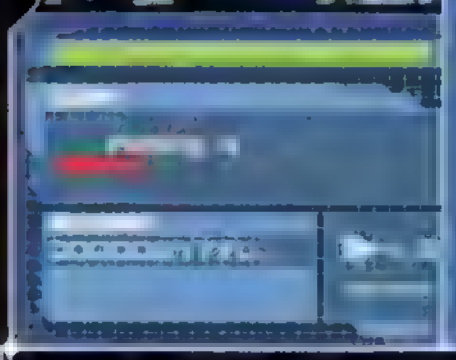
PLATAFORMA Wii
LANÇAMENTO JUN/07

As vozes dentro de nossas cabeças estão nos dizendo que o game conhecido no Japão como *Necro-Nesia* está atravessando o oceano. Elas também dizem que haverá melhorias em relação à versão japonesa e que a produtora está trabalhando para eliminar bugs gráficos. A mira desajeitada também está sendo arrumada.

NANOSTRAY 2

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO ND

Nessas imagens da seqüência alienígena retrô da Shin'en, podemos ver detalhes que nos lembram do bom e velho *Star Fox 64* (só que sem aquele sapo chorão). E olhando atentamente, vemos dez dígitos no placar. Então, o recorde pode ser de 9 bilhões! E os dedos podem cair nessa brincadeira...

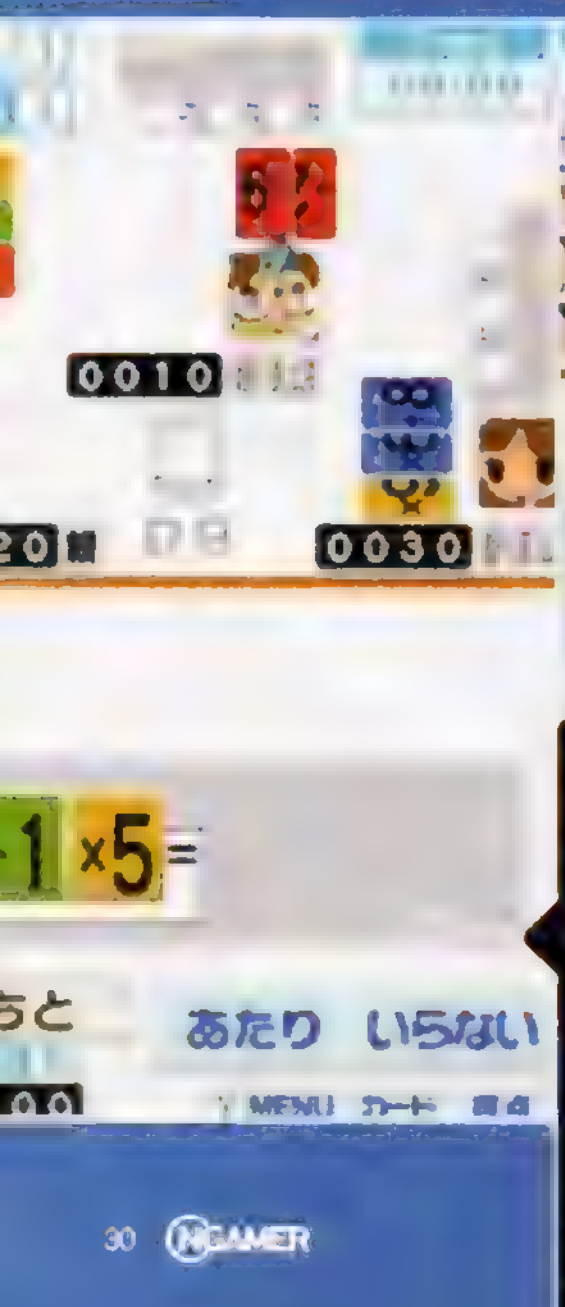


BÔNUS!
Novidades demais, páginas de menos

KABU TRADER SHUN

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO JUN/07 (JP)

Basicamente, um *Phoenix Wright* para quem prefere distribuição de bens de capital em vez de ficar gritando "Objeção!" em um microfone. Para vencer, é necessário distinguir as maneiras de lidar com cada uma das técnicas de comércio.



SANSUU OLYMPICK ARGO/TRINCA

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO JUN/07 (JP)

Desenvolvido em conjunto com a Universidade de Tóquio para as Olimpíadas Internacionais de Matemática, este game é tipo um pôquer numérico para quatro jogadores.

ONTAMA

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO JUN/07 (JP)

Mal podemos esperar por isso: um game de ação rítmica com músicas tão grudentas que você precisa arrancá-las de dentro da cabeça com um bisturi. E parece que você pode desenhar círculos para isso em vez de apertar botões.

BÔNUS!
MAIS PREVIEWS

COSMETIC PARADISE

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO OUT/07 (JP)

O objetivo é se tornar uma verdadeira rainha, e esse status é alcançado com provas de proeza com o blush, o delineador e, provavelmente, com uma seringa de colágeno. Minigames garantem dinheiro para gastar em mais produtos. Temos uma horrível sensação de que este pode ser o próximo *Nintendogs*.

SPACE STATION TYCOON

PLATAFORMA Wii
LANÇAMENTO ND

Este "*Theme Park* no Espaço" parece cada vez mais com algo do outro mundo. O visual é quase do nível de *Super Mario Galaxy* e há elementos interessantes que quebram o ritmo do gerenciamento, como destruição de objetos e disparo de balas de canhão contra piratas do espaço.

BROTHERS IN ARMS DS

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO JUN/07

Este game tem um visual tão animal que já está programado para review no mês que vem. Ambientado durante a tomada da Normandia, *BiA DS* traz 16 missões, mira na tela de toque e multiplayer redesenhado. Estamos mais empolgados que soldados que voltam para casa.

LIFESIGNS: SURGICAL UNIT

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO JUN/07

Já lançado no Japão, *LifeSigns* é centrado mais na trama do que seu similar *Trauma Center*. E as poças de sangue que se formam embaixo dos pacientes também são bem mais realistas do que no jogo da Atlus. Prato cheio para açougueiros.

BRUNSWICK PRO BOWLING

PLATAFORMA Wii
LANÇAMENTO JUN/07

Olhando com ar de desdém para o simplista *Wii Sports*, *Brunswick Pro Bowling* promete uma experiência "autêntica", com dez locações verdadeiras, rivais gradativamente mais difíceis e um punhado de equipamentos oficiais.

NAMCO MUSEUM DS

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO AGO/07

Se você acompanha a série *Namco Museum*, deve estar arrancando os cabelos pelo fato de *Pac-Man*, *Galaxian*, *Mappy* etc e tal ser relançando pela 39ª vez. Mas o pacote também traz *Pac-Man Vs*, um brilhante game disponível apenas via GameCube, GBA e cabos suficientes para estrangular um boi.

ART OF FIGHTING ANTHOLOGY

PLATAFORMA Wii
LANÇAMENTO ND

Na onda de *Metal Slug Anthology*, a empresa prepara agora uma coletânea de pancadaria com os três games originais da série *Art of Fighting*. Perfeito para os fãs da franquia.

Clube Nintendo

Até o mestre Miyamoto precisa de descanso de vez em quando. Conheça as empresas que brincam de fazer *Mario*, *Zelda* e cia. quando o gênio da Nintendo sai de férias

Se a série *Mario Golf* faz sucesso até hoje, é porque a japonesa Camelot sempre fez direito a sua lição de casa

Pokémon Channel, do GC, um dos piores jogos da série. Cortesia da Ambrela

Genius Sonority: desde 2003 cuidando dos *Pokémon* para consoles de mesa

Além de *Chibi-Robo*, a Skip Ltd. é responsável pela linha de minigames bit Generations, do GBA, exclusiva do Japão

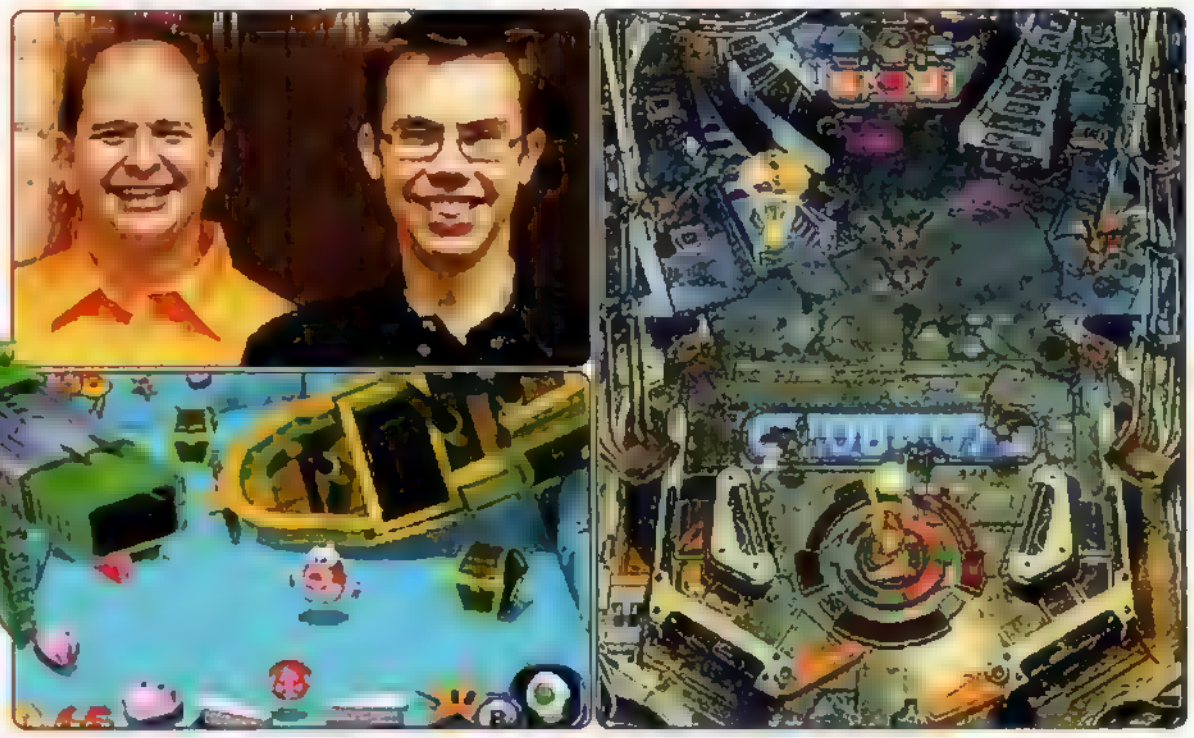
Seria perfeito se Shigeru Miyamoto fosse a única pessoa responsável pelo desenvolvimento dos jogos lançados para os consoles da Nintendo. Infelizmente, a frase acima não passa de um sonho, pois dificilmente ele daria conta do recado, devido à grande quantidade de títulos que chegam ao mercado anualmente. É por isso que, às vezes, alguns jogos das principais franquias da Nintendo acabam nas mãos de outras empresas, as chamadas second-parties.

O crescente grupo de estúdios que criam jogos exclusivamente para a Nintendo há tempos já se estende muito além das fronteiras territoriais do Japão. A incessante procura por novos talentos leva a gigante japonesa aonde for necessário, e as possibilidades de crescimento oferecidas aos escolhidos são, como o próprio presidente Saturo Iwata gosta de frisar, praticamente ilimitadas.

Por falar em Iwata, ele próprio trabalhou em uma second-party antes de entrar para a Nintendo: a HAL Laboratory, hoje em dia a responsável pela série *Super Smash Bros.*, uma das principais franquias da Big N. Como aconteceu com muitos outros estúdios, o relacionamento entre a HAL e a Nintendo começou com um teste (no caso, consertar os defeitos do então atrasado *NES Pinball*, lançado em 1984). O serviço bem-feito garantiu ao estúdio a chance de desenvolver *Mother* (conhecido no Ocidente como *Earthbound*), para NES, e *Kirby's Dream Land*, para Game Boy. Nesse período, a Nintendo aproveitou para ficar de olho no estúdio, analisando o potencial da equipe e de seus membros.

Trata-se de uma prática que a

COMO DEVE SER A RELAÇÃO COM A NINTENDO QUANDO VOCÊ ESTÁ CUIDANDO DE UMA DAS SUAS PRINCIPAIS FRANQUIAS?



Adrian Barritt e Richard Horrocks (a dupla aí em cima), da Fuse Games, o estúdio responsável pelos jogos de pinball lançados para os portáteis da Nintendo

Fundada em 2000 por ex-funcionários da antiga Squaresoft, a Brownie Brown já criou vários RPGs para a Nintendo, entre eles *Sword of Mana*, para GBA, e *Magical Starsign*, para DS

Nintendo usa até hoje: investir em novos talentos e dar o reconhecimento devido pelo bom trabalho realizado, relevando – ao menos inicialmente – os possíveis efeitos colaterais de tal decisão. Foi por isso que, em 1991, quando a HAL quase faliu depois de fazer uma reforma gigantesca em seus escritórios, ficando com um rombo de 5 bilhões de ienes (cerca de R$ 80 milhões), a Nintendo decidiu segurar a bronca do estúdio. Como agradecimento pela ajuda financeira, a HAL se comprometeu em desenvolver jogos exclusivamente para as plataformas da empresa. Na época, Iwata, considerado como a peça-chave para que o acordo fosse firmado, foi nomeado presidente do estúdio.

O fator "Nintendo"

Sem dúvida, deve ser ótimo trabalhar ao lado da Nintendo para criar jogos inéditos, experimentando tecnologias e idéias novas, como aconteceu com a Factor 5 durante a produção de *Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader*. Mas como será que funciona essa relação quando o estúdio fica encarregado de desenvolver jogos de franquias consagradas, como uma série inédita do Mario, um novo episódio de *The Legend of Zelda*, ou até mesmo um título que reúna todos os principais personagens da casa de uma só vez?

Uma second-party capaz de responder a essa pergunta com facilidade é a texana Retro Studios, que ficou conhecida como a "Rare norte-americana" quando surgiu pela primeira vez. Entrando para o seleto grupo de estúdios ocidentais que trabalhavam para a Nintendo na década de 1990, a primeira colaboração da Retro em um título para um console da empresa se deu por meio de Jeff Spangenberg, seu fundador, que descobriu um filão pouco explorado – o de jogos adultos – após trabalhar em *Turok: Dinosaur Hunter*, da Acclaim.

Com o mesmo nível de entusiasmo demonstrado pela HAL sete anos antes, a Retro era um verdadeiro reduto de talentos, um estúdio que exigia requisitos altíssimos para contratar novos funcionários e que já tinha cinco títulos para o GameCube em andamento.

No entanto, quando a equipe quis aprofundar ainda mais a relação com a Nintendo, perguntando à mesma se era possível transformar o projeto *Retro NFL Football* em um jogo do Mario, as coisas mudaram de figura. Isso porque eles descobriram que a Big N, apesar de ser uma companhia flexível e aberta a sugestões, não abria mão de suas principais estrelas tão facilmente.

E nem gostava de incertezas. Relatos de problemas administrativos em alguns projetos e de desavenças entre os membros da Retro chegaram aos ouvidos da Nintendo, deixando seus executivos preocupados – o que obrigou Shigeru Miyamoto a fazer uma visita surpresa ao estúdio em abril de 2000 para ficar a par da situação e tentar colocar as coisas no lugar.

Por falar em Miyamoto, a maneira como ele lida com as second-parties é bem interessante. Informações que circulam pela indústria dos videogames dão conta de que quando o criador de Mario senta-se a uma mesa para analisar e discutir um título ainda em produção, as chances de a mesa acabar de cabeça para baixo ao término da reunião – no sentido figurado, claro – são bem grandes. É o que ele chama de "Chabudai Gaeshi", um termo inspirado no primeiro anime exibido no Japão, *Star Of the Giants*, cujo patriarca da família protagonista virava uma mesa sempre que não gostava de alguma coisa. Basicamente, Miyamoto faz o mesmo quando vê algo em um jogo que não lhe agrada, só que de um jeito próprio: ou decide cancelar o título logo de cara ou ordena que mudanças substanciais sejam feitas no mesmo.

A norte-americana Left Field Productions, especializada em games esportivos, foi uma das produtoras que sentiram na pele o quão difícil é agradar à parceira japonesa. Mesmo depois de 1998, ano em que a Nintendo comprou uma parte da Left Field, as conferências mensais e visitas inesperadas para acompanhar o desenvolvimento dos títulos continuaram – a ótima série *NBA Courtside* e o inesquecível *Excitebike 64* surgiram durante esse período. No entanto, quando a Left Field foi escalada para desenvolver *1080 Avalanche*, do GameCube, sua relação com a Nintendo começou a ruir. A comunicação diminuiu drasticamente e as duas companhias não conseguiram chegar a um

As séries *Advance Wars* e *Paper Mario* são criações da Intelligent Systems

10 CLÁSSICOS NÃO-NINTENDO

Alguns dos melhores jogos desenvolvidos por second-parties em parceria com a Nintendo

ZELDA: ORACLES
GBC • 2001 • FLAGSHIP

A sacada da Flagship, subsidiária da Capcom, ao desenvolver as versões gêmeas *Oracle of Ages* e *Oracle of Seasons* foi criar um sistema de senha que permitia a troca de itens entre elas.

JET FORCE GEMINI
N64 • 1999 • RARE

Apesar de todo o sucesso de *GoldenEye 007* e *Banjo-Kazooie*, a Rare só pôde lançar *Jet Force Gemini* após atender a pedidos da Big N e deixar os protagonistas com uma aparência um pouco mais velha.

F-ZERO GX/AX
GC/ARCADE • 2003 • SEGA

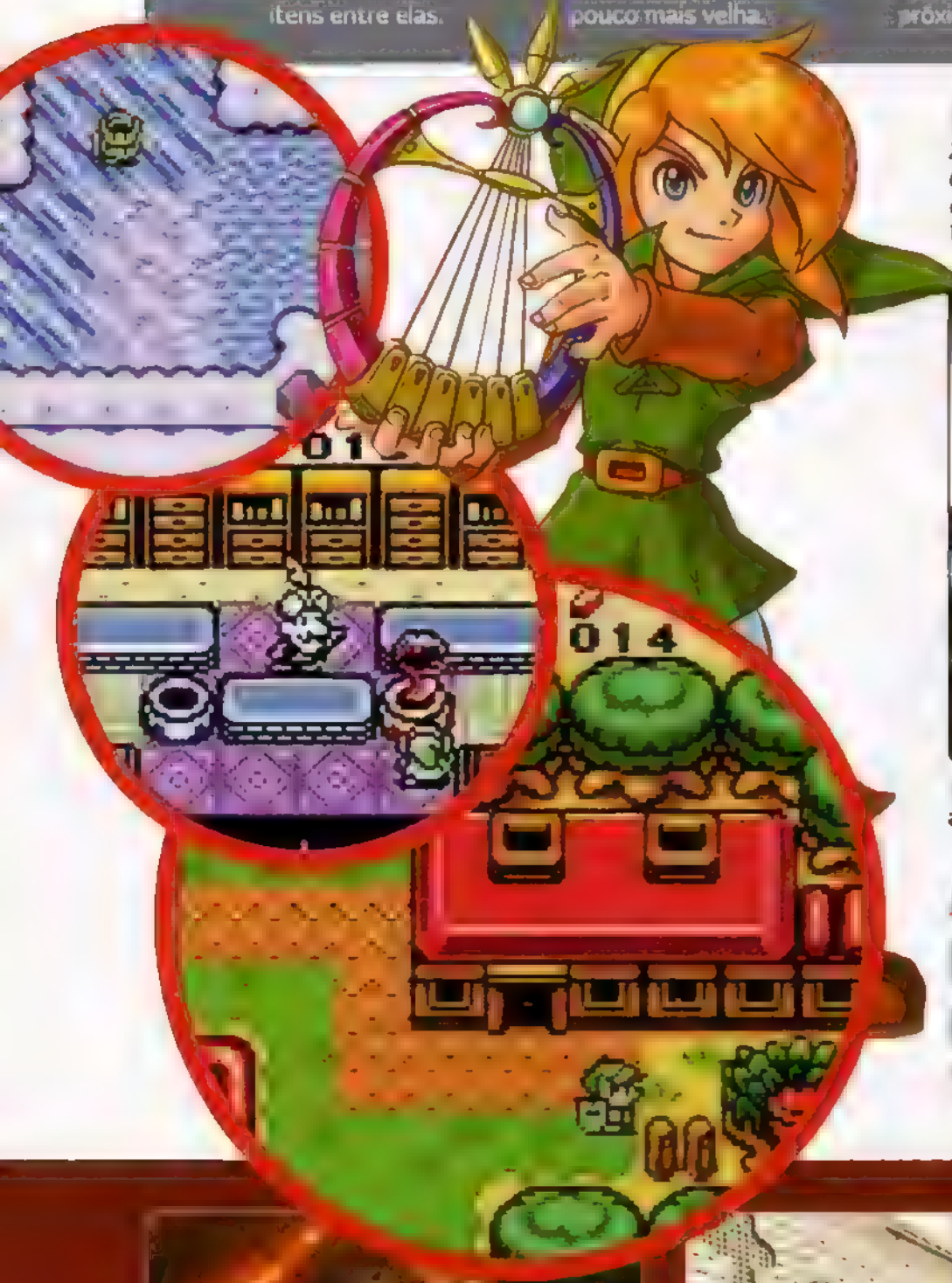
Hoje em dia, não se ouve mais falar na Triforce, o grupo formado por Nintendo, Namcore Sega em 2002, mas foi dessa união que surgiu uma das melhores versões da série. Que a próxima seja igualmente boa.

G&W GALLERY
GBA • 1997 • TOSE

Você nunca deve ter ouvido falar na Tose, pois ela nunca quis receber créditos pela criação dos jogos da série. É por isso que todo mundo acha que eles foram feitos pela própria Nintendo.

SMB SPECIAL
PC-8801 • 1986 • HUDSON

Muito antes de se tornar a desenvolvedora oficial da série *Mario Party* (confira o review da nova versão na página 40), a Hudson criou esta conversão do clássico *Super Mario Bros.* para o PC-8801, da NEC.



A Capcom influenciou muito a série *Zelda* depois que desenvolveu as versões *Oracle of Ages* e *Oracle of Seasons*. Os chefes com jeitão de inseto de *The Wind Waker* são um exemplo disso

Cabine de *F-Zero AX*, a versão para arcade do último episódio 3D da série

consenso quanto ao design do jogo. No final das contas, a Left Field comprou de volta a parte que a Nintendo havia adquirido anos atrás e, em 2002, as duas se desligaram totalmente. Nesse mesmo ano, a Microsoft comprou a Rare, o que fez muitos analistas acreditarem que a Nintendo estava perdendo o interesse em suas second-parties ocidentais.

Em nome da perfeição

De volta a 2000, quando Miyamoto foi até os EUA visitar a Retro. Lá, como era de se esperar, ele virou a mesa, cancelando quatro dos cinco projetos, incluindo *Thunder Rally*, jogo no estilo de *Twisted Metal* que, além de suportar multiplayer online, estava praticamente finalizado; o já citado *Retro NFL Football*, que não tinha

A NINTENDO PASSOU A VIGIAR A RETRO PARA TER CERTEZA DE QUE OS FUNCIONÁRIOS ESTAVAM TRABALHANDO DIARIAMENTE

Por algum tempo, a Retro Studios se transformou no Big Brother particular da Nintendo. Tudo para se certificar de que *Metroid Prime* saísse perfeito. E saiu

As imagens do vídeo são do *No More Blade*, apenas um dos vários projetos da Retro que foram cancelados pela Nintendo para que a produção se focasse em *Metroid Prime*

GAME BOY CAMERA
GB • 1998 • APE INC

Atualmente conhecido como Creatures, um dos diversos estúdios que desenvolve jogos da franquia *Pokémon*, foi nele que a inovadora (naquela época, obviamente) câmera do portátil Game Boy foi criada.

MARIO & LUIGI
GBA/DS • 2003 • ALPHADREAM

Fundada em 2001 por Tetsuo Mizuno, um dos ex-presidentes da Square, a AlphaDream não só foi responsável pelos dois jogos da série *Mario & Luigi* como também por versões portáteis da série *Hamtaro*.

WARIO WORLD
GC • 2003 • TREASURE

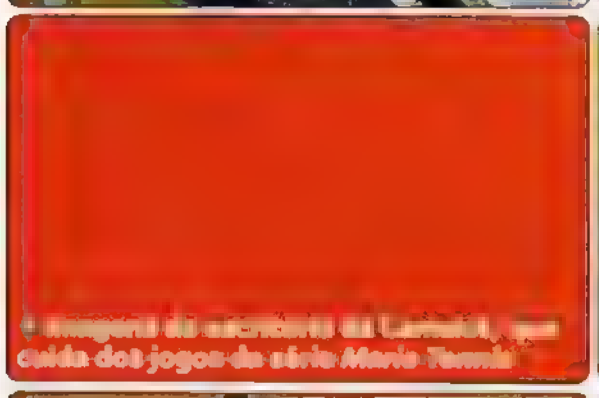
Você pode até achar que Treasure é sinônimo de "jogos de navinha", mas não é bem assim. *Wario World*, o primeiro jogo de plataforma 3D do alter-ego do Mario, é o melhor exemplo disso.

CUSTOM ROBO
NGC/GCN • 2004 • NOISE

É a Nintendo quem cuida da produção da série, que demorou cinco anos para chegar ao Ocidente – mas o desenvolvimento fica por conta da Noise (antiga Marigul, que começou criando jogos de PC).

NBA STREET V3
GC • 2005 • EA

Não é o único jogo de séries não-exclusivas da Nintendo que contou com a participação de Mario e sua turma (SSX e *Dance Dance Revolution* também tiveram essa honra), mas é um dos melhores.



potencial para superar as franquias rivais *Madden* e *NFL2K*; e o promissor RPG *Raven Blade*. A razão para o cancelamento? O quinto projeto, que, naquela na época sequer tinha um nome provisório, mas hoje é conhecido como *Metroid Prime*.

No começo, criar uma aventura 3D para a caçadora de recompensas Samus Aran provou ser difícil até mesmo para a talentosa equipe da Retro, comprovando uma velha convicção de Miyamoto: de que a perspectiva em terceira pessoa simplesmente não funciona em jogos desse tipo. Ao que tudo indica, a mudança para visão em primeira pessoa – que colocou o projeto no caminho certo, apesar de causar controvérsia entre os fãs na época – foi sugestão da Nintendo. Ainda naquele ano, a Nintendo tomou uma medida drástica em relação a Retro: passou a vigiar o estúdio por meio de portas eletrônicas, para ter certeza de que os funcionários, em especial o presidente Spangenberg, apareciam diariamente para trabalhar.

A decisão tomada pela Big N pode até parecer absurda, mas o fato é que ela fez o que sempre faz em situações desse tipo: proteger ao máximo suas valiosas franquias e ter certeza de que o resultado final sempre supere as expectativas dos consumidores. Em 2001, a Nintendo desembolsou US$ 1 milhão e transformou a Retro em um estúdio interno. Com total controle sobre a equipe de desenvolvimento, a empresa japonesa finalmente pôde incorporar suas idéias ao título, criando um dos melhores jogos do GC.

A canadense Silicon Kinghts, outra second-party que começou a trabalhar para a Nitendo na década de 1990, viveu uma situação parecida com a Retro durante a produção de *Eternal Darkness: Sanity's Requiem*. Previsto originalmente para o N64, o jogo foi adiado pela própria Nintendo e acabou sendo lançado só no GameCube. A Silicon Knights trabalhou ainda no remake *Metal Gear Solid: Twin Snakes*, mas, apesar do ótimo trabalho feito, logo em seguida teve seu contrato cancelado, que, nesse momento, provou nem sempre fazer as escolhas certas.

E isso ficou comprovado em outras ocasiões. *Mario Pinball Land*, do GBA, desenvolvido pela Fuse Games, por exemplo, é considerado um dos piores games do encanador até hoje. No caso de *Wario: Master of Disguise*, para DS, a única coisa que ameniza o fato de ele ser insosso é saber que se trata do primeiro jogo da série *Wario Land* a ser criado por um estúdio externo.

Novos tempos?

Mas seria esse um indício de que a Nintendo está perdendo o controle sobre suas second-parties? Ou será que o sucesso da filosofia adotada com o Wii e o lucro gerado pelos títulos da linha Touch Generations – *Brain Age*, *Big Brain Academy* e afins – fez a empresa dar mais valor aos jogadores casuais? Nem uma coisa nem outra, se levarmos em conta a atenção que está sendo dada a *Super Mario Galaxy* e a relação que a Nintendo tem com estúdio londrino da Kuju Entertainment, seu mais novo parceiro no Ocidente. Trabalhando atualmente em *Battalion Wars 2*, de Wii, seu segundo jogo exclusivo para os consoles da Big N, a equipe diz que a empresa japonesa continua marcando presença, realizando conferências e visitas que duram semanas.

Moral da história: mesmo não acertando 100% das vezes, a preocupação da Nintendo em lançar apenas jogos de qualidade permanece intacta. E isso é o que mais importa para os fãs.

MANHAS PARA VENCER AS PARTIDAS PÁG. 70

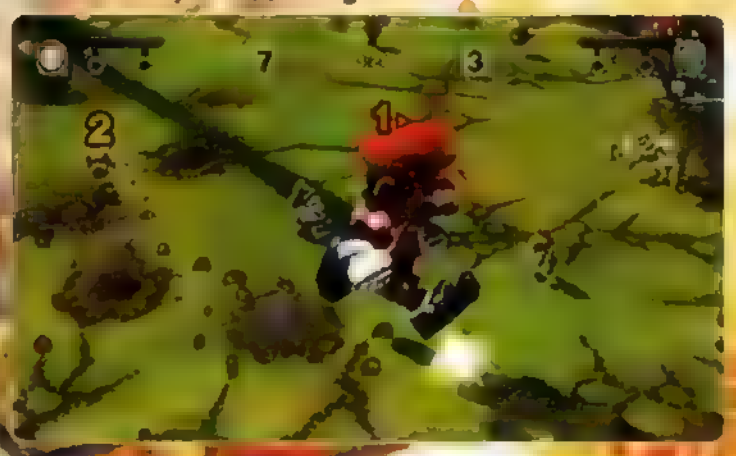
MARIO STRIKERS CHARGED

Descubra se a nova versão da série futebolística do Mario é um gol de placa ou apenas mais uma bomba na trave

VERSÃO EUROPÉIA

Ficar passando a bola para tentar driblar o goleiro é inútil. O esquema é usar Mega Strikes sempre que puder

Deste tamanho, o bigodudo consegue se safar de todos os adversários, menos dos goleiros



Ficamos torcendo para ver no Wii quando ele foi anunciado oficialmente, *Super Mario Strikers* foi o último que passou pela nossa cabeça. Afinal, convenhamos, o jogo nem de longe era era tão divertido quanto os demais títulos esportivos estrelados pelo Mario. Pelo contrário: era um título bastante desequilibrado em que pressionar os botões do controle enlouquecidamente surtia mais efeito nas partidas do que tentar criar estratégias para vencer.

De qualquer forma, ele está de volta, com gráficos melhores, um sistema de comandos atualizado para o Wii, estádios inéditos e algumas outras novidades. Mas será que isso é suficiente para tirar a má impressão deixada por seu antecessor? E o que você vai descobrir daqui a pouco.

Nem pareco futebol

Para quem nunca experimentou o primeiro *Strikers*, estamos falando de um jogo de futebol que rola num ritmo frenético e sem regras, no qual os atletas têm à disposição itens especiais para usar contra os adversários. Não há lateral, escanteio ou tiro de meta, uma vez que existe uma barreira de energia em volta do campo e goleiros que agarram praticamente todos os chutes a gol.

De cem, apenas um entra. E isso se você fizer uso dos movimentos especiais dos personagens, que consiste em o tempo suficiente para que um movimento específico – e surreal, para variar – seja realizado. Faça isso o mais perto que conseguir da área e pronto: é golaço na certa. Como você já deve ter sacado, uma partida em *Strikers* é uma verdadeira batalha para ganhar tempo e espaço a fim de ativar tais movimentos. Enquanto isso, os adversários fazem de tudo para tentar pará-lo, como dar empurrões, carrinhos, lançar cascos vermelhos, etc. Não é à toa que em alguns países da Europa (na França, por exemplo), a Nintendo promoveu *Charged* como um jogo de luta em vez de um jogo de futebol. E, para falar a verdade, é mais ou menos isso que ele é: um *Super Smash Bros.* disputado em um campo de futebol. Para se ter ideia, os únicos momentos em que é possível parar para pensar é quando o goleiro está segurando a bola ou quando alguém marca um gol. Assim que a redonda é colocada em jogo novamente, a

VOCÊ SÓ PÁRA PARA PENSAR QUANDO O GOLEIRO ESTÁ COM A BOLA OU QUANDO UM GOL É MARCADO

JOGANDO NA REDE

Entre as opções online de *Mario Strikers Charged*, existem jogos amistosos, que requerem a troca de Friend Codes entre os participantes para serem disputados, e partidas aleatórias que valem colocações na tabela online do jogo. O jogador com o maior número de partidas no dia também ganha destaque. Para igualar as chances entre os jogadores, a tabela é zerada de três em três meses.

NO REPLAY

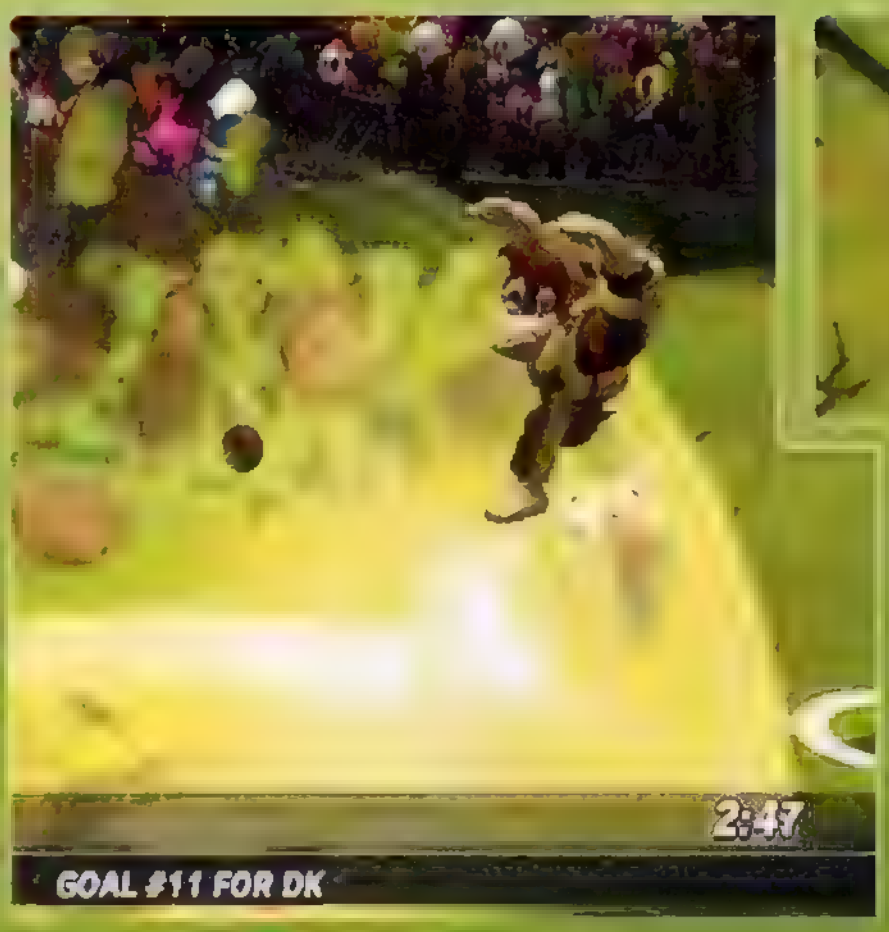
Os replays de gols normais podem ser cancelados a qualquer momento e os melhores são exibidos depois da partida. Mas não todos, já que em uma única partida mais de 40 bolas podem estufar as redes.

FINALMENTE ÚTEIS

Diferentemente da versão para GameCube, em *Charged* os jogadores secundários podem ser bastante úteis nas partidas. O problema é saber se eles são do seu time ou não quando cada um deles é de uma espécie diferente.

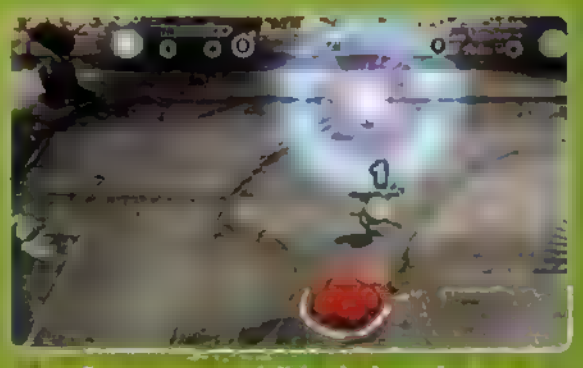
QUEDA LIVRE

Infelizmente, esta cena não é de um Mega Strike; é apenas a maneira como alguns capitães chegam às partidas: despencando do ceú, em alta velocidade e sem pára-quedas. Quem mais sofre são as chuteiras.



fotografia tem a ver com a princesa?

→ Como não poderia ser diferente, o especial de Donkey Kong consiste em esmurrar o chão para derrubar os oponentes, o que deixa o caminho livre para usar um Mega Strike. Aproveitando a imagem, dê uma boa olhada na torcida: pode não parecer, mas ela é 100% 3D



impossível escapar de cascos vermelhos

todos os personagens que toca, inclusive

oponentes mais próximos e, assim, ganha tempo para ativar o especial: um ovo gigante que esmaga o goleiro como se fosse um rolo compressor. Os Hammer Bros., por sua vez, lançam vários martelos contra ele, deixando o gol totalmente aberto para estufar a rede sem dificuldades.

Ao contrário da versão para GameCube, em *Charged*, os jogadores coadjuvantes de uma mesma equipe não são todos idênticos. Aqui, você escolhe individualmente cada um deles, podendo criar a combinação que quiser para

gualá-las. Isso porque atributos como força, pontaria e velocidade variam de uma criatura para outra.

Todos por um

Por mais úteis que os personagens secundários sejam, a verdadeira função deles é preparar terreno para os capitães (existem 12 no total), os únicos capazes de realizar Mega Strikes, chutes especiais que mandam várias bolas em direção ao gol. Para usá-los, é necessário segurar o botão A até uma barra aparecer na tela. Depois disso, é preciso soltar o botão quando o cursor estiver na área laranja e,

que a dos demais.

Se conseguir ativar um Mega Strike antes de ser debulhado pelos adversários, o jogo para e rola uma animação em que o personagem, com um visual meio demoníaco, chuta as

na hora certa para defender as bicudas.

Quando não está em apuros, a Princesa Peach bate uma bolinha com os amigos. E com os inimigos também

Até a clássica musiquinha que toca quando Mario fica invencível após pegar uma estrela está diferente aqui

Falta de criatividade da produtora: as habilidades e os poderes de Luigi são exatamente os mesmos do Mario

WARIO LIBERA SEUS GASES TÓXICOS PARA ASFIXIAR OS OPONENTES E, ASSIM, ABRIR ESPAÇO

A idéia é interessante, mas o processo todo demora tanto tempo que até os jogadores mais habilidosos começam a ter dificuldade para defender as últimas bolas. Contra goleiros controlados pelo computador, o número de gols marcados depende exclusivamente da sua precisão na hora de parar o cursor na barra de especial.

Habilidade? Para quê?

Com um movimento tão poderoso à disposição, os gols normais se tornam irrelevantes, ainda mais por ser praticamente impossível marcá-los. Isso, infelizmente, deixa as partidas desequilibradas, já que até o jogador mais habilidoso corre o risco de perder para um novato sortudo o bastante para acertar dois ou três Mega Strikes perfeitos.

Os itens especais ficam disponíveis quando alguém comete uma falta em um personagem sem a bola – algo que acontece o tempo todo, principalmente em partidas multiplayer com quatro pessoas. Cascos, cogumelos, estrelas e outros itens podem ser usados por qualquer personagem, mas, assim como os Mega Strikes, só os capitães têm acesso a poderes especiais: Mario fica gigante, Peach congela os oponentes em fotos do tipo Polaroid e Wario libera seus gases tóxicos para asfixiar os oponentes e avançar com mais facilidade.

Além do modo principal, existem 12 desafios que, após serem cumpridos, habilitam novas opções que, na real, não fazem muita falta. Sem dúvida, disputar partidas com [illegible] mas como a dificuldade é absurda (culpa da abundância de itens e da barreira eletrificada ao redor do campo), a [illegible] homeopáticas: vença um jogo, salve o progresso, desligue o console e só ligue-o novamente algumas horas mais tarde, quando já estiver de cabeça fresca.

Em relação ao uso das características únicas dos controles do Wii, além do minigame na hora de defender o gol, o Wii Remote é usado para atingir os adversários com empurrões e o Nunchuk, para alternar entre os dois itens especiais que cada time pode ter (ambos os comandos são realizados chacoalhando os respectivos controles).

As partidas multiplayer de *Charged* – tanto as online quanto as offline – não se equiparam às de clássicos absolutos como *Super Smash Bros.* e *Mario Kart* no quesito diversão, mas dão conta do recado.

Enfim, o principal erro da produtora Next Level Games [illegible] fazem sucesso só por causa da existência de dezenas de poderes e itens especiais, mas porque também prezam pela habilidade do jogador, algo totalmente descartado aqui.

EM DETALHES

PLATAFORMA	**Wii**
PRODUÇÃO	**NINTENDO**
DESENVOLVIMENTO	**NEXT LEVEL**

RECURSOS

O QUE É

Segunda versão da série de futebol que reúne Mario e sua trupe para peladas frenéticas. Desta vez dá para jogar online.

VISUAL 8

Os personagens são bem modelados e a torcida é detalhada, mas é difícil enxergar a bola às vezes

ÁUDIO 7

Os remixes de músicas clássicas ficaram bacanas. No geral, porém, não há nada de muito espetacular

JOGABILIDADE 7

Tentar se valer de habilidade é inútil aqui. Apesar disso, o sistema de controle é bastante preciso

INOVAÇÃO 7

Tirando o limitado uso do Wii Remote e os recursos online, não é muito diferente da versão para GC.

NG RESUMO

Poucos modos de jogo e muito focado nos itens especiais. Ainda assim, o modo online vicia.

78

DICAS PARA SE DAR BEM NO GAME PÁG. 72

MARIO PARTY 8

OFICIALMENTE NO BRASIL

A maneira de jogar mudou bastante com o novo controle. Pena que ainda é o velho *Mario Party* de sempre

Luigi sempre olha para os dois lados antes de atravessar a rua. Afinal, nunca se sabe quando um Koopa barbeiro vai passar a toda velocidade com seu carrão envenenado

Você certamente já ouviu a expressão "arroz-de-festa". Mas não pense que nosso amigo Mario é um desses caras chatos e inconvenientes, chamados assim por serem figurinhas garantidas em tudo que é festa e que geralmente atormentam os outros convivas quando passam do limite de tanto festejar. O Mario não! Ao chegar ao oitavo game (sem contar um título de GBA e outro de e-reader), a série mais numerosa que leva o nome do personagem continua dançando bonito no salão; e ao contrário de outros arroz-de-festa que conhecemos, não dá vexame no baile.

Mario, o maior anfitrião dos videogames, leva a turma toda para se esbaldar em um novo endereço, o Wii. Logo que a Nintendo revelou como funcionaria seu novo console, muita gente já começou a imaginar como *Mario Party* ficaria nesse mundo de realidade virtual. Hoje, com menos de um ano de vida, a nova geração Nintendo dá as boas-vindas à série e nós podemos ver que *Mario Party 8* é exatamente aquilo que imaginávamos: doentemente divertido, ainda que prisioneiro de uma fórmula que é praticamente a mesma desde o início da série e que acaba por limitar a vida útil do game para quem já é habitué dessa festança.

No minigame Swervin' Skies, os jogadores rasgam os céus a bordo de aviões tentando estourar os balões dos adversários

Busca pelo estrelato

Quem nunca jogou Banco Imobiliário, Detetive e outros jogos de tabuleiro tradicionais, perdeu uma parte da infância. Como a Nintendo sabe que a turma que curte os jogos eletrônicos não dá muita bola pra esse negócio de infância perdida e prefere passar, se possível, a vida toda na frente do videogame, a saída foi levar a brincadeira do tabuleiro para o videogame. E lá se vão quase oito anos desde que o primeiro *Mario Party* foi lançado.

Se você jogou algum game anterior da série, já sabe o que esperar: o bigodudo e seus amigos (e alguns nem tanto) correm atrás uns dos outros em tabuleiros de jogo, disputando moedas, estrelas e o título de "Superstar". Entre uma rodada e outra, minigames; mas sobre esses nós vamos comentar mais à frente.

O modo principal de jogo, que

QUANDO A NINTENDO REVELOU O Wii, MUITA GENTE COMEÇOU A IMAGINAR *MARIO PARTY* NESSE MUNDO DE REALIDADE VIRTUAL

TABELA DE TABULEIROS

Conheça os locais onde você vai jogar seus dados

DK'S TREETOP TEMPLE
A lei das selvas é o que vale aqui. Shy Guys espetam sua bunda e roubam doces e dinheiro. Em compensação, você pode usar o canhão de DK para cortar caminho.

GOOMBA'S BOARDWALK
Um paraíso no meio do oceano. Pegue carona com golfinhos e use os Piantas para pular algumas casas. No fim do caminho, Goomba troca estrelas por moedas.

KING BOO'S HAUNTED HIDEAWAY
Um tiro no escuro. O mapa não mostra os caminhos e você precisa contar com um pouco de sorte para chegar ao objetivo.

SHY GUY'S PERPLEX EXPRESS
Todos a bordo! O trem está repleto de passageiros observando sua busca pelas moedas que a gananciosa artista exige.

Peach e Luigi disputam uma partida de Ion the Prize e sofrem para ver quem consegue embocar mais bolhas certas

Fique de olhos abertos dentro do trem do Shy Guy. Você pode avistar algumas figuras conhecidas como passageiros

Depois que um hotel no tabuleiro Koopa´s Tycoon Town tem um saldo de 50 moedas ou mais, ele passa a ser um hotel de 3 estrelas e concede esse prêmio a seu proprietário

destrava o último tabuleiro e mais alguns personagens, chama-se Star Battle e deve ser jogado por apenas um jogador. E ele tem até o Bowser como chefe final para apimentar as coisas. Mas todo o resto pode, e deve, ser aproveitado por dois ou mais jogadores. Essa é a verdadeira curtição da série: reunir a turma toda para dar boas risadas com os joguinhos curtos e simples.

Os tabuleiros vão um pouco além das costumeiras voltas pelo ambiente de jogo. No Koopa´s Tycoon Town, por exemplo, os jogadores brincam de investidores. O objetivo é comprar hotéis e investir cada vez mais grana neles. Quanto maior a quantidade de moedas depositadas, maior o número de estrelas que esse hotel vai gerar. E qualquer jogador pode tomar o hotel de outro a qualquer momento, basta ter o número de moedas exigido. No tabuleiro do fantasma Boo, nunca se sabe onde o personagem está escondido; a fase é um labirinto de múltiplos caminhos e metade da diversão está em escolher a rota correta para chegar ao personagem e à estrela. Já nos domínios do Bowser, prevalece a inversão de valores: todos os jogadores começam com um número determinado de estrelas e têm o objetivo de subtrair as riquezas dos outros.

Para ajudar nas tarefas e complicar a vida dos adversários, doces podem ser encontrados ou então comprados em lojinhas (uma delas tem o sugestivo nome de "decadência dental"). Seus efeitos são bem variados, como roubar moedas, jogar dois ou três dados, pular para a casa de outro jogador etc. O segredo é saber usar esses itens no momento certo, pois eles podem representar uma virada completa na partida.

E para quem não tem saco de ficar dando voltas e mais voltas em um tabuleiro, existe a Minigame Tent, na qual é possível experimentar diferentes tipos de partidas só com minigames. Isso sem falar na Extras Zone, uma opção com jogos diferentes daqueles existentes nos outros modos de jogo e que inclusive podem ser protagonizados pelos Miis que você tiver no console ou no controle. Como sempre, todas as partidas de quaisquer modos garantem pontos que podem ser trocados no bazar por bônus como cards, itens para compor uma espécie de desfile e até novos joguinhos, alguns inexistentes em outros modos de jogo.

Movimentos mil

Como não poderia deixar de ser, o maior atrativo de *MP8* é jogar os minigames com toda a gama de movimentos que o Wii Remote permite. Por si só, eles já são engraçados, mas a graça fica ainda maior quando você vê aquela sua tia que sofre de artrite balançar freneticamente o braço para jogar a espuma do refrigerante mais alto do que você.

Alguns desses jogos são até bem parecidos com outros de títulos anteriores da série, mas o fato de funcionarem de uma forma diferente garante o ineditismo da coisa. Você pode usar o Remote de maneiras variadas, dependendo do objetivo a ser atingido. Em Swing Kings, por exemplo, Shy Guy fica lançando bolas e você deve rebatê-las como se estivesse segurando um taco de beisebol. Só fique esperto porque o pilantra gosta de jogar as bolas sem parar e em diferentes alturas. Para provar que são de circo, os jogadores devem cruzar um precipício em cima de uma corda bamba no

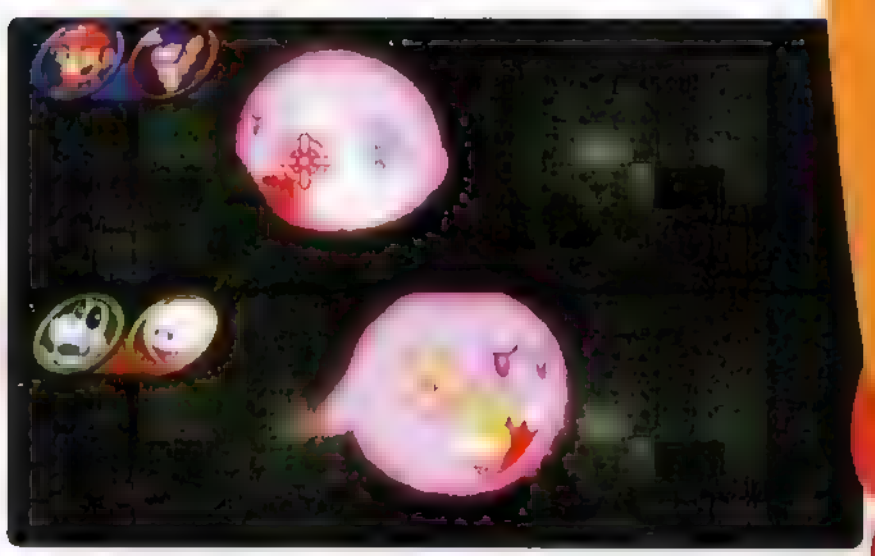
KOOPA'S TYCOON TOWN
O dinheiro gira o mundo. Hotéis estão à venda para a maior oferta. Capitalismo selvagem garante um maior número de estrelas e a falência de seus adversários.

BOWSER'S WARPED ORBIT
No espaço, ninguém pode ouvir seus gritos. Por isso, não grite e concentre-se em roubar as estrelas dos adversários. Nessas horas, qualquer ajuda é "doce".

minigame Treacherous Tightrope, um dos mais bem bolados do pacote. O controle funciona como se fosse aquela vara que os equilibristas usam: balançando para os lados, o jogador mantém o equilíbrio; inclinando para frente e para trás, a corda é avançada centímetro por centímetro. E também há jogos que não necessitam de movimentos tresloucados, bastando utilizar o controle de lado e apertar os botões de maneira tradicional.

Para quem anda meio ressacado de toda essa história de festa e tabuleiros, não existem novidades aqui a não ser o uso do Wii Remote. Mas não há como negar que o jogo é divertido pra chuchu, principalmente para quem é iniciante na série.

Está vendo aquele Bandit escondido? Se você cair na casa dele, o pilantra rouba moedas dos hotéis dos outros



Quem jogou *Luigi's Mansion* vai se sentir em casa durante o minigame Boo-ting Gallery. Só não vale ficar com medo

Wii

EM DETALHES

PLATAFORMA	**Wii**
PRODUÇÃO	**NINTENDO**
DESENVOLVIMENTO	**HUDSON SOFT**

RECURSOS

O QUE É

O lançamento anual da série de tabuleiro do Mario. Muitos minigames para pirar com o Wii Remote. Ano que vem tem mais.

VISUAL 5

A série abandonou o GC, mas os gráficos não. Tirando alguns efeitos 3D, o visual é todo velha geração

ÁUDIO 6

Algumas músicas grudam no ouvido como velhos clássicos, outras são esquecidas depois de cinco minutos

JOGABILIDADE 7

Objetivos aumentam o interesse e o alto número de minigames resulta em opções para toda a família

INOVAÇÃO 5

Se não fosse Wii Remote, dava para substituir o 8 por qualquer número abaixo dele que ninguém iria notar.

NG RESUMO

Mesmo com toda a repetição, você só não se diverte com *Mario Party* se for muito ranzinza.

68

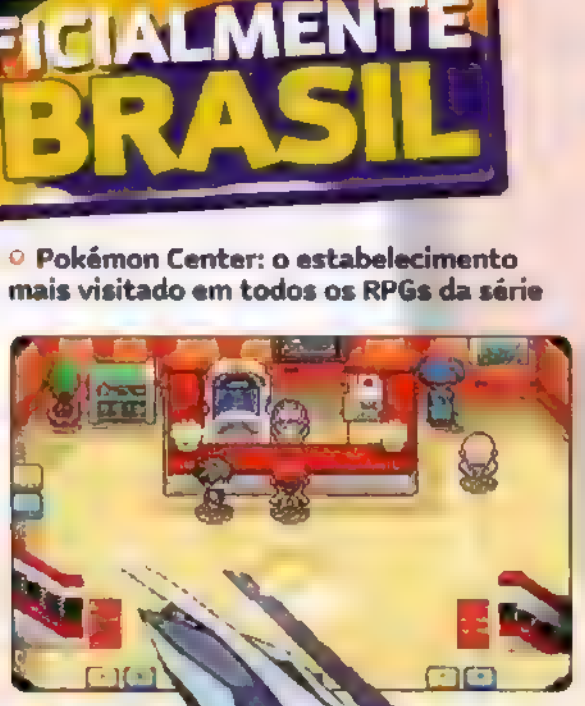
CONFIRA O DETONADO COMPLETO PÁG. 74

POKÉMON DIAMOND/PEARL

Você já jogou antes, só que de um jeito bem diferente

OFICIALMENTE NO BRASIL

A ironia em analisar um jogo como *Diamond/Pearl* está em saber exatamente o que você vai encontrar, mas, mesmo assim, ficar na expectativa de ser surpreendido por alguma opção inesperada. Se você é um cara esperto, certamente já sacou o que isso significa. Se não, lá vai: tirando os recursos já divulgados há séculos pela Nintendo, *Diamond/Pearl* é praticamente igual aos demais RPGs da série. Isso é ruim? Não necessariamente, mas também não conta como ponto positivo.



Pokémon Center: o estabelecimento mais visitado em todos os RPGs da série

Visual de GBA turbinado

Manter um padrão visual é sempre bom, ainda mais em se tratando de uma série com mais de dez anos, mas depois de ver o que o DS é capaz de fazer em *Final Fantasy XII: Revenant Wings* (leia o review na página 46) e em *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* (confira o preview na página 24), fica difícil olhar para o visual de *D/P* e não ficar um pouco decepcionado. Claro, não dá para não dizer que este é o *Pokémon* portátil mais bonito de todos, mas o fato é que ele poderia ser ainda melhor nesse quesito se a produtora fosse um pouco mais ousada. Pense bem: e se, além das construções e das árvores, os monstros também fossem tridimensionais durante as batalhas? Seria bacana, certamente, mas não é isso que se vê aqui. Infelizmente.

São poucas as funções do Pokétch úteis na aventura. Grande parte é pura encheção de lingüiça, como calculadora, cronômetro etc.

Na Battle Tower, você espanca os monstros de outras pessoas sem que elas estejam online

As boas novas

Desabafo feito, vamos ao que realmente interessa: o funcionamento dos recursos exclusivos das novas versões. Para começar, a tela sensível. Como era de esperar, acessar menus e opções diretamente pela tela, sem precisar usar o direcional ou outros botões, facilita muito a vida do jogador, especialmente nas batalhas. Só tenha em mente que se você é do tipo de pessoa que se recusa a tocar a tela portátil com os dedos, vai ter que se acostumar com essa idéia. Isso porque algumas ações, como abrir o menu principal e conversar com pessoas, por exemplo, continuam sendo realizadas por meio do uso de botões – e, como já deve saber, pressioná-los ao mesmo tempo em que segura a stylus é algo bastante incômodo de se fazer.

Você recebe os Running Shoes logo depois da sua primeira batalha, mas a Bike só fica disponível depois de algumas boas horas de jogo

Seja sincero: depois de todos esses anos, você ainda acha legal ter apenas três monstros para escolher no começo da aventura?

E SE AS CRIATURAS TAMBÉM FOSSEM 3D, MESMO QUE APENAS DURANTE AS LUTAS?

E então chegamos ao supra-sumo de *Diamond/Pearl*: o suporte à conexão Wi-Fi. O recurso não só liberta dos fios os jogadores em disputas e trocas de criaturas em rede local, como também permite que eles façam tudo isso via internet – sem contar o bate-papo por voz em tempo real. Como havia sido divulgado, é necessário trocar Friend Codes com outros jogadores para tirar proveito dessas opções. Ou seja, se você esperava poder participar de batalhas aleatórias, pode ir tirando o cavalo da chuva.

A melhor opção online do jogo, porém, é a única que não necessita de registro de Friend Codes: o sistema de busca de pokémon. Assim que você ganha a primeira insígnia e retorna para Jubilife City, ganha acesso ao Global Trade Station (GTS), um edifício onde você preenche um formulário com os dados da criatura que procura e oferece outra em troca. Em seguida, o jogo faz uma busca online para tentar descobrir se algum jogador tem à disposição o monstro que você quer. Se o resultado for positivo, a transferência rola de forma automática, seja na hora ou uma semana mais tarde, quando você visitar o GTS de novo.

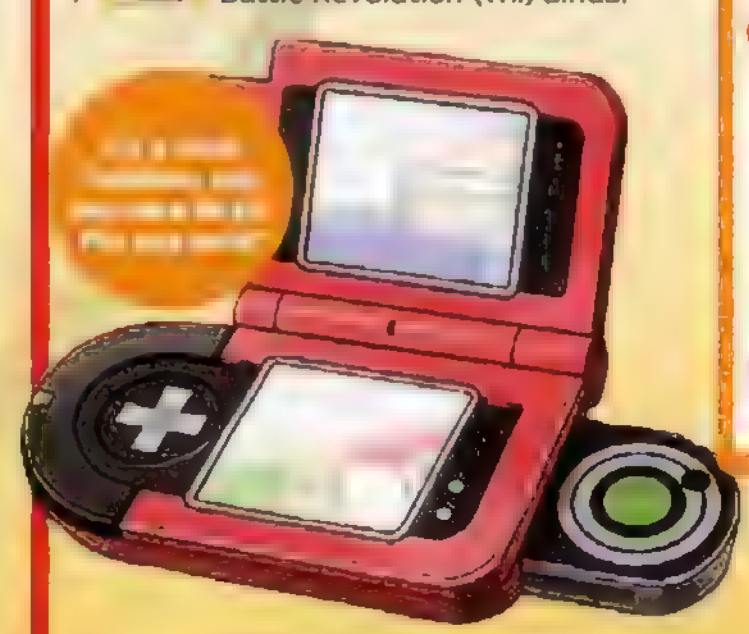
O 11 pode até ser o seu número da sorte, mas aqui ele não vale muita coisa. Moral da história: aumente esse Level!

Encheção de lingüiça

Para engrossar o caldo do jogo, a produtora resolveu enchê-lo de perfumaria. O Pokétch é o principal exemplo disso. Trata-se de um relógio que pode ter inúmeras funções. O problema é que a grande maioria delas não tem utilidade real na aventura.

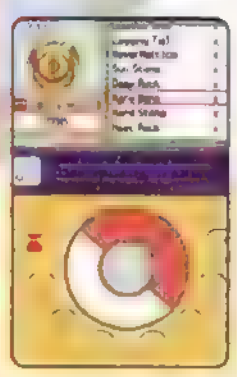
Outra opção que a Nintendo fez questão de promover, mas que nem faz tanta diferença assim, é o retorno do sistema de horários. Dependendo da área e do horário do jogo, fica mais fácil ou mais difícil avistar determinados tipos de pokémon. Acontece que, como as horas do jogo são baseadas nas do DS, nada impede você de alterá-las para encontrar as criaturas com mais facilidade.

Apesar de *D/P* não evoluir a série em alguns aspectos (sim, o visual), os principais recursos novos tornam a experiência de jogo ainda mais completa – e olha que nem testamos a conexão com *Battle Revolution* (Wii) ainda.

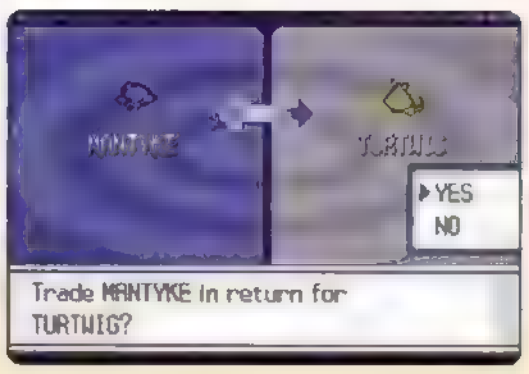


O FATOR NINTENDO DS

O lado bom de jogar *Pokémon* no portátil de duas telas da Nintendo



MOCHILA
Acessar as várias partes da mochila é muito mais fácil graças à tela sensível.



TROCAS
Chega de ficar andando por aí carregando o Cabo Link do GBA para trocar monstros com outros jogadores. Agora, você pode fazer isso online. E o que é melhor: mesmo sem registrar Friend Codes.

BATALHAS
O que poderia ser melhor nas batalhas do que poder acessar todas as opções disponíveis diretamente pela tela sensível? Não, energia infinita não vale.

DETALHES

PLATAFORMA	DS
PRODUÇÃO	NINTENDO
DESENVOLVIMENTO	GAME FREAK

RECURSOS

Wi-Fi

O QUE É

O primeiro RPG da série *Pokémon* para o DS, com direito a mais de cem monstros novos e suporte à conexão Wi-Fi.

VISUAL

Tire a prova você mesmo: compare *D/P* com *FireRed/LeafGreen* para ver o que (não) mudou.

ÁUDIO

As músicas são boas, mas os grunhidos dos pokémon ainda soam como modem de conexão discada.

JOGABILIDADE 8

A tela sensível só veio para melhorar ainda mais a experiência de jogo. De resto, nada mudou.

INOVAÇÃO 5

Ao mesmo tempo que tira proveito da conexão Wi-Fi do DS, peca por não fazer o mesmo com o visual.

NG RESUMO

O visual é simples e algumas opções são inúteis. A tela sensível e a conexão Wi-Fi compensam.

80

FINAL FANTASY XII REVENANT WINGS

Uma experiência diferente e compacta da melhor série de RPG de todos os tempos

Como em todo bom jogo portátil, é possível salvar a (quase) qualquer hora

Para selecionar todos os personagens do seu grupo de uma vez só, abra um quadrado ao redor deles usando a stylus

Dizer que *Revenant Wings* é um game para todo tipo de jogador é o suficiente para fazer com os que fãs mais ferrenhos da série torçam o nariz, mas essa é a mais pura verdade. Diferentemente do remake de *FFIII*, lançado no final do ano passado, esta versão é bem menos complexa, o que torna o jogo mais acessível a um número bem maior de pessoas.

Na prática, isso significa que não existem batalhas aleatórias, dungeons gigantescas e dezenas de menus durante os combates. Em vez disso, *Revenant Wings* conta com cenários abertos e um sistema de batalha mais puxado para o gênero de estratégia em tempo real (RTS): você seleciona os personagens, escolhe o inimigo que deseja atacar e assiste ao quebra-pau até o fim.

Um novo sistema de batalha

Obviamente, o jogo não é tão superficial assim. Você tem à disposição cinco personagens principais, todos capazes de evocar criaturas aliadas – geradas em pontos específicos existentes nos estágios – para ajudar nos confrontos. O número de criaturas depende única e exclusivamente do nível de experiência de cada personagem, e você pode dividi-las igualmente entre os líderes para formar cinco esquadrões menores, podendo, assim, atacar os inimigos de várias direções diferentes.

As ações realizadas pelos membros de cada esquadrão variam de acordo com as caraterísticas do líder: os que acompanham um personagem especializado em cura a distância usam ataques de longo alcance para impedir que inimigos se aproximem; já os que seguem personagens cuja especialidade é a pancadaria são mais fortes e ajudam a dar cabo dos oponentes com mais facilidade.

Exceto raras exceções (como uma área na qual você controla apenas um personagem e tem de atravessá-la sem chamar a atenção de guardas), progredir por um estágio resume-se a abrir caminho entre hordas de inimigos e avançar até o próximo gerador de criaturas para repor as que morreram ao longo do caminho. Em alguns casos, porém, a tarefa não é tão fácil quanto parece. Há estágios, por exemplo, em que você enfrenta oponentes que, além de contar com a mesma quantidade de membros que a sua equipe, têm seu próprio gerador de criaturas aliadas. A batalha, nessa caso, funciona como um cabo de força invertido, com você forçando os adversários a recuarem – e eles, obviamente, tentam fazer o mesmo com a sua equipe.

A visão, bastante próxima do campo de batalha, e o uso limitado da tela sensível deixam claro que *Revenant Wings* não foi concebido para ser tão complexo nem como os demais episódios da série, nem como RTSs tradicionais. Além de os aliados não permanecerem selecionados depois que realizam as ordens que você deu a eles, é difícil distingui-los e selecioná-los no meio dos combates.

Todos os cenários de fundo são 3D e os gráficos são lindos. Acredite: vai ser difícil outro jogo de DS superá-lo nesse quesito

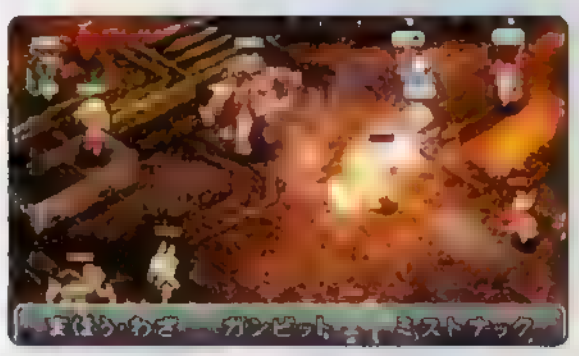
O ponto forte do jogo é o sistema de customização de personagens, que possibilita a compra e o uso de Gambits, habilidades especiais que fazem os líderes realizarem ações específicas quando eles não estão sendo controlados por você. E o melhor é que essas ações podem ser interrompidas a qualquer momento caso seja necessário. Ou seja, se quiser, você pode instruir o personagem cujo Gambit faz ele lançar aleatoriamente feitiços de cura em todos os membros do grupo a focar suas magias no líder que sofreu mais danos. Trata-se de uma opção bastante divertida que funciona muito bem.

Tão Final Fantasy quanto os outros

Mas *FFXII: Revenant Wings* não é um game feito somente de batalhas – a experiência épica que sempre faz jus ao nome da série também existe aqui. Apesar de serem poucos os lugares que podem ser visitados sem que você precise participar de batalhas, é possível viajar entre as diferentes áreas do jogo a bordo de um enorme navio voador para recrutar novos líderes e aceitar missões oferecidas pelos moradores do belíssimo continente flutuante de Lemures, o palco do aventura.

Graficamente, *RW* é um dos títulos mais bonitos já lançados para o DS: o reflexo no piso de mármore em alguns templos é o melhor efeito visual que vimos no portátil até hoje. Vale deixar claro, no entanto, que as animações seguem o mesmo estilo realista da versão de *FFXII* para PS2, o que não cai muito bem com o visual cartunesco do jogo. A impressão que dá é que os produtores ficaram com medo de que os fanáticos renegassem esta versão por sentirem falta das típicas CGs de série – como se existisse a

Além dos vários líderes, é possível recrutar, em locais específicos, dezenas de criaturas para ajudar nas batalhas



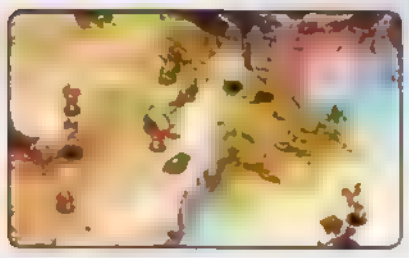
A garota no canto superior esquerdo da imagem deve ser protegida a todo custo, pois é ela quem cura os demais heróis

mínima chance de isso acontecer.

É bem verdade que o sistema de batalha poderia ser um pouco mais aprofundado e que seria muito melhor se existissem mais enigmas, mas nem por isso *Revenant Wings* deixa de ser um ótimo jogo. Tanto que vale a pena jogar a versão japonesa, mesmo sem entender nada do que rola da história.

AOS CORAJOSOS

Decidiu jogar a versão japonesa mesmo? Então evite dores de cabeça com as dicas abaixo



EQUIPE ENTROSADA
Antes de xingar as mães dos produtores por achar que uma área é difícil demais, monte sua equipe com os aliados mais fortes e tente novamente. Para isso, acesse a terceira opção do menu principal.

EQUILÍBRIO É TUDO
Ao ativar um gerador de criaturas, selecione o líder que você quer que elas acompanhem. Procure distribuí-las igualmente para manter as equipes balanceadas e evitar problemas mais tarde.

EM DETALHES

PLATAFORMA	DS
PRODUÇÃO	SQUARE ENIX
DESENVOLVIMENTO	SQUARE ENIX

RECURSOS

O QUE É

Versão portátil protagonizada pelos personagens do episódio mais recente da saga principal, lançado para PS2 no ano passado.

VISUAL 9

Cenários 3D bastante detalhados e o melhor efeito de reflexo já visto em jogos de DS.

ÁUDIO 8

Os alto-falantes do portátil dão conta do recado. A trilha sonora, como sempre, é excepcional.

JOGABILIDADE 8

Simples e funcional o suficiente para agradar até mesmo a quem não é fã da série *Final Fantasy*.

INOVAÇÃO 7

Exceto pelos gráficos, não apresenta nada de muito diferente do que você já está acostumado.

NG RESUMO

Sistema de combate simples e visual soberbo. É um dos melhores jogos de DS disponíveis até agora.

85

BIG BRAIN ACADEMY Wii DEGREE

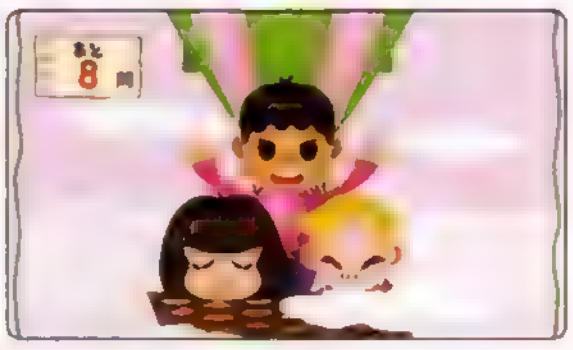
Existem maneiras mais interessantes e eficazes de exercitar a sua massa encefálica

Estoure as bexigas em ordem numérica. O segredo é não se deixar atrair pelas maiores, que trazem números errados

Aviso ao leitor CDF: não jogue *Wii Degree* se você é aquele tipo de pessoa que acha que tirar 9,75 em uma prova é humilhação. Se isso já é motivo suficiente para fazer você se enfurnar no quarto e estudar feito um alucinado, descobrir que uma gosma amarela invertebrada é muito mais inteligente que você pode não ser uma boa idéia. Portanto, é melhor nem arriscar.

Casa nova, velha escolha

Brincadeira à parte, existem vários motivos reais para você pensar duas vezes antes de gastar sua grana com esta versão. Antes de falar deles, porém, é interessante explicar como o jogo funciona. A primeira coisa a fazer é se identificar, selecionando um Mii para representá-lo na universidade administrada pelo Dr. Lobe (a gosma amarela citada no começo do texto). Feito isso, começam os testes e você percebe logo de cara que pouca coisa mudou na transição da série para o Wii – exceto pela qualidade gráfica e pelo uso do Wii Remote em vez da stylus.

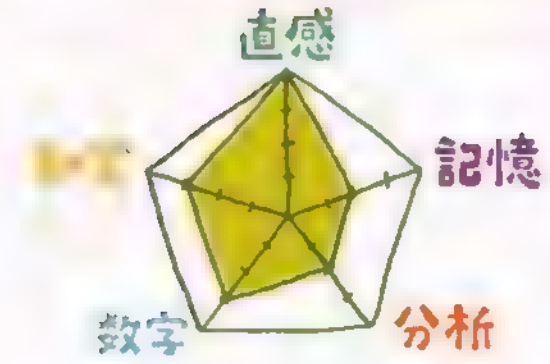


Falta variedade em *Wii Degree*. Apesar do visual diferente, vários minigames funcionam de maneira idêntica aos do DS

Apesar de ter sido bastante criticada por criar apenas 15 minigames na versão original, a Nintendo optou por repetir a dose no Wii. Ou seja, assim como no portátil, os testes (todos inéditos, só para deixar claro) são divididos em cinco grupos de três, cada um deles focado em uma função diferente exercida pelo cérebro humano, como memória e matemática.

Confundindo a mente

Depois de experimentar todos os 15 minigames – algo que, por mera coincidência (ou não), pode ser feito em apenas 15 minutos –, você começa a desconfiar que alguns deles não deveriam estar nos grupos que estão. Por exemplo, um dos desafios que, em teoria, serve para testar os seus conhecimentos matemáticos, consiste em contar bolas de cores específicas

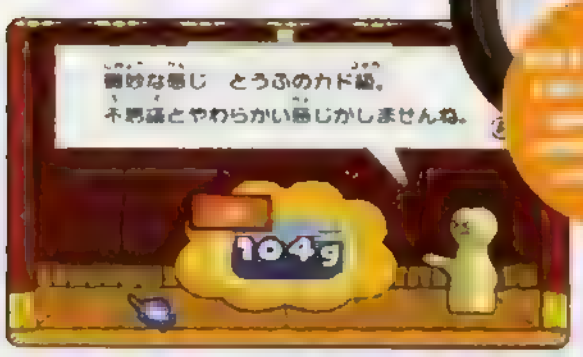


Esta teia de aranha? É o funcionamento do seu cérebro. Que, aliás, precisa ser exercitado com mais freqüência, né?

em meio a várias outras – uma tarefa que mais coloca à prova a sua atenção do que sua habilidade de resolver problemas matemáticos. Há vários outros exemplos de minigames que não se encaixam de maneira óbvia ao grupo a qual pertencem e, embora isso não seja um defeito grave, acaba invalidando a proposta do jogo.

Além disso, os minigames continuam tão simples quanto os da versão de DS, portanto, não passam a sensação de que você realmente está exercitando o seu cérebro para valer, como acontece em *Brain Age*. Como eles são exibidos rapidamente na tela, fica difícil não usar táticas manjadas como falhar um teste de propósito ou, em caso de questões com múltipla escolha, optar sempre pela primeira alternativa para ganhar alguns segundos na contagem final.

E isso fica ainda mais evidente em disputas multiplayer mano a mano, nas quais o vencedor é a pessoa que terminar todos os minigames no menor tempo possível. O problema é que não existem punições para respostas erradas. Sendo assim, qualquer tapado pode vencer a pessoa mais inteligente do planeta: basta ser mais rápido que o adversário na escolha das respostas. E o multiplayer não decepciona só nas partidas com duas pessoas. Com três participantes ou mais, você é forçado a adotar o esquema "passa o controle" de jogo, o que é bem tosco (vide *WarioWare: Smooth Moves*).

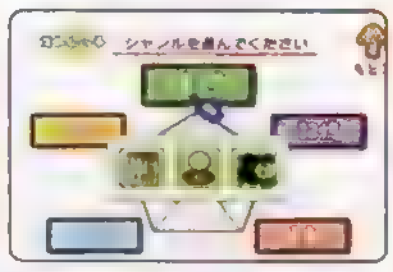


Só 104 gramas? Pelas nossas contas, você vai ter de jogar durante três dias seguidos para melhorar essa situação

DORES DE CABEÇA

As bizarrices e as desvantagens de jogar a versão japonesa de *BBA: Wii Degree*

XI, E AGORA?
Quatro imagens e uma pergunta. Entre um golfinho, uma bicicleta, uma maçã e uma nave espacial, qual imagem você escolheria? Pois é, só no chute mesmo.

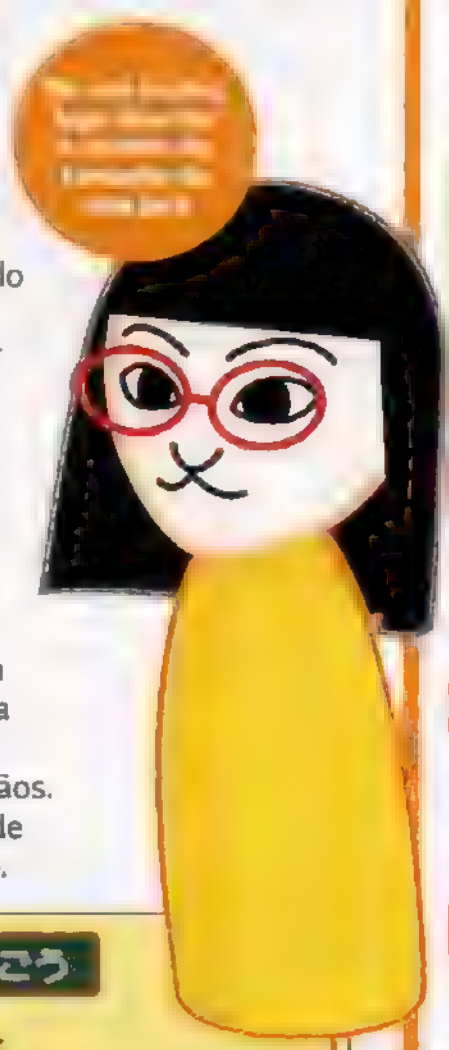


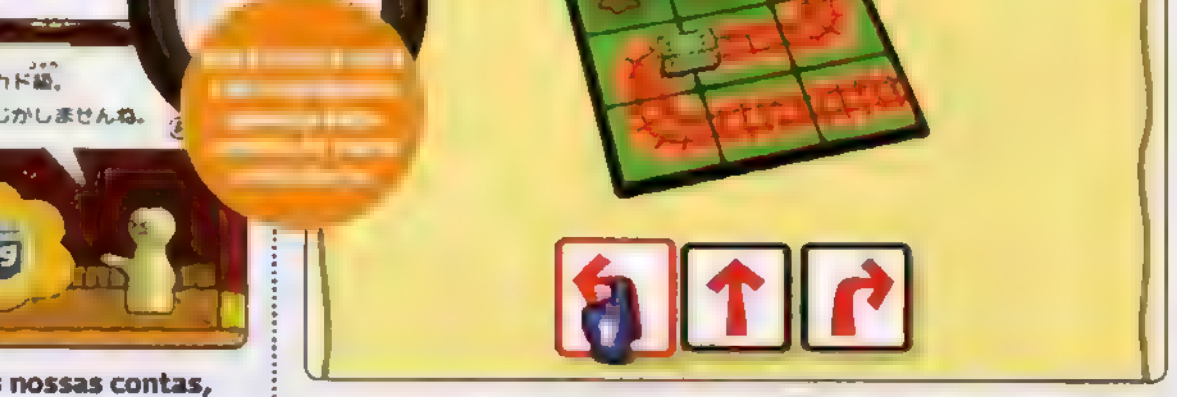
HISTERIA!
Durante os minigames, dá para ouvir o Dr. Lobe gritando pelo alto-falante do Wii Remote. De duas, uma: ou ele está tentando ajudar ou está chamando você de asno.

NÃO EXISTEM PUNIÇÕES QUANDO VOCÊ ERRA – BASTA SER RÁPIDO NA ESCOLHA PARA VENCER

Passou raspando

De forma resumida, o que falta em *Big Brain Academy: Wii Degree* é sustância. Apesar de contar com uma opção que permite enviar, pela internet, seus recordes às pessoas que estão na sua lista de contatos do console, isso não é suficiente para mascarar o jeitão *"Wii Play* de ser" do jogo. E como todos os minigames são bastante intuitivos (entenda isso como "o fato de todas as opções serem em japonês não faz diferença"), não temos muita esperança em mudar de opinião quando a versão americana cair nas nossas mãos. Descubra a verdade na próxima edição.





Um dos melhores minigames desta versão: girar peças no sentido correto para formar um trilho completo

EM DETALHES

PLATAFORMA	**Wii**
PRODUÇÃO	**NINTENDO**
DESENVOLVIMENTO	**NINTENDO**

RECURSOS

O QUE É

Versão para Wii do jogo que, supostamente, o ajuda a melhorar sua atividade cerebral com cinco tipos diferentes de minigames.

VISUAL 5

Simples e colorido. É como entrar no Jardim de Infância logo após uma aula de Educação Artística.

ÁUDIO 1

Faz uso freqüente do alto-falante do controle, mas a trilha sonora é descartável.

JOGABILIDADE 6

Os minigames são bem-feitos, mas não conseguem divertir mais que uma vez.

INOVAÇÃO 5

O básico do básico: é totalmente controlado pela função de cursor do Wii Remote.

NG RESUMO

Se fosse vendido por menos, até valeria o investimento. Como esse não é o caso...

60

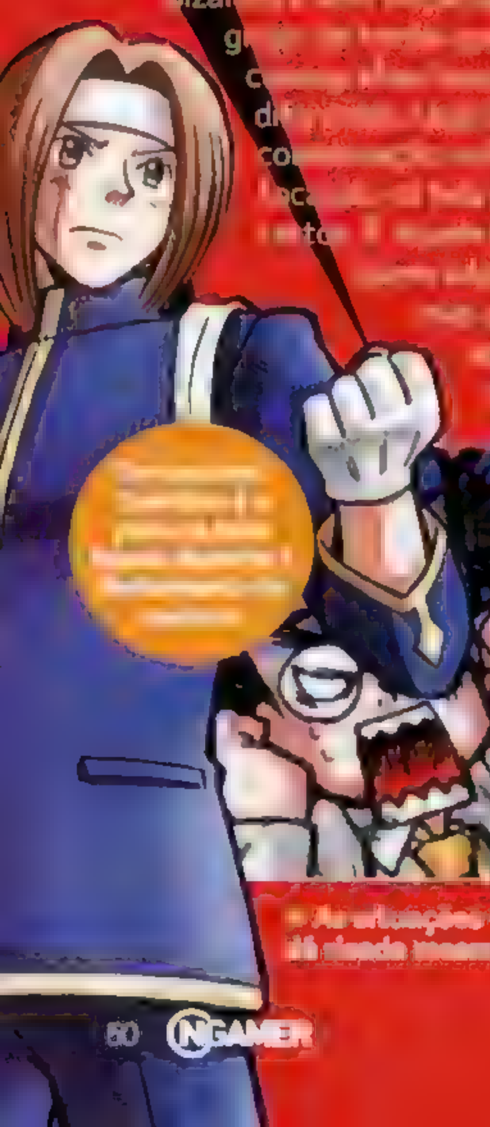
VERSÃO JAPONESA

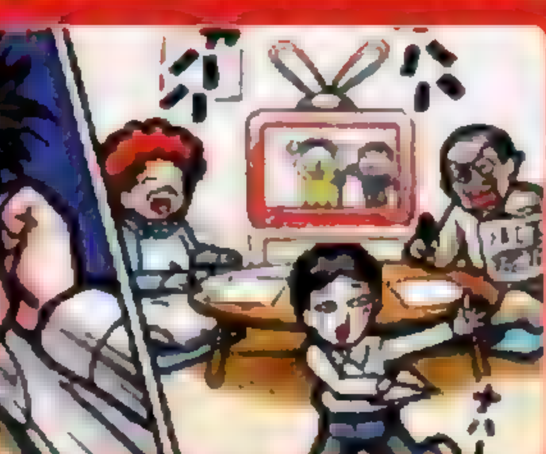
MOERO! NEKKETSU RHYTHM DAMASHII

OSU! TATAKAE! OUENDAN 2

Traduzindo: "aumentamos o título, mas não incluímos nenhuma novidade relevante nesta versão"

[illegible]





[illegible]

MÚSICA BOA?

[illegible]

EM DETALHES

PLATAFORMA	**DS**
PRODUÇÃO	**NINTENDO**
DESENVOLVIMENTO	**INIS**

RECURSOS

O QUE É

Segunda versão do game musical que se tornou mais conhecido por essas bandas após a chegada de *Elite Beat Agents*.

VISUAL 7

A cidade onde você escolhe os estágios agora conta com elementos 3D. O resto continua igual.

ÁUDIO 8

É a base do jogo, então não poderia fazer feio. As músicas se encaixam ao clima de cada situação.

JOGABILIDADE 8

Simples e viciante – se você tiver ritmo para tocar na tela sensível da maneira certa, é claro.

INOVAÇÃO 5

É a versão anterior com novos personagens e músicas. Ou seja, não há nenhuma inovação real aqui.

NG RESUMO

Importação obrigatória. Vale cada centavo. Só não espere por algo muito diferente do original.

85

SPIDER-MAN 3

Jogar da maneira tradicional ainda é a melhor opção

Leia as frases a seguir em voz alta: eu não quero jogar *Spider-Man 3* no Wii, eu não quero jogar *Spider-Man 3* no Wii! Convencido de que é melhor não se arriscar na versão para Wii do novo game do aracnídeo? Não? Então vamos aos fatos.

Primeiro, espere o pior da parte visual. Tudo bem que o novo console não é um monstro em termos de potencial gráfico, mas bem que as animações poderiam ser um pouco mais fluídas, a taxa de frame menos inconsistente e a qualidade dos vídeos não tão porca. A impressão que dá é que eles foram gravados em VHS e depois incluídos no jogo – chega a ser ridículo. O segundo problema é ainda mais grave: a jogabilidade. Usar os dois braços para soltar teias e explorar a cidade imitando os movimento do Aranha? Ótima idéia, pena que ela não funciona muito bem na prática. Com o Wii Remote, a situação nem é tão precária. Já com o Nunchuk, a falta de precisão é absurda: não importa o quão alinhado e próximo você esteja de um edifício, o personagem sempre vai para uma direção totalmente diferente daquela que você quer. Para piorar, o botão Z, usado para soltar a teia no Nunchuk, é o mesmo que faz o personagem pular quando está no chão, o que acaba causando confusão.

Espantando moscas

Não, os insetos mais irritantes do planeta não fazem parte da lista de inimigos que o herói enfrenta no jogo, mas é exatamente essa a sensação que você tem nos combates. Como em *Twilight Princess*, os ataques são realizados movendo o Wii Remote em diferentes direções. O problema é que aqui esse esquema simplesmente não é natural. Com tantos problemas, o suposto grande diferencial de *SM3* – o uniforme negro do herói – acaba não fazendo muita diferença. O pior de tudo, porém, é que temos quase certeza de que o próximo jogo vai ter todas as mesmas falhas deste aqui.

A qualidade das animações é tão ruim que você tem a impressão de estar assistindo a um filme gravado em VHS

Apesar de o personagem usar as duas mãos para girar inimigos e objetos, o movimento é realizado só com o Wii Remote

EM DETALHES

PLATAFORMA	**Wii**
PRODUÇÃO	**ACTIVISION**
DESENVOLVIMENTO	**VICARIOUS V.**

RECURSOS

O QUE É

Primeiro jogo do super-herói para o Wii. Explore Nova York e espanque criminosos usando o Wii Remote e o Nunchuk.

VISUAL 5

Não se deixe enganar pelas imagens ao redor, pois na TV a qualidade dos gráficos é precária.

ÁUDIO 5

Razoável, mas só porque os personagens são dublados pelos mesmos atores do filme.

JOGABILIDADE 5

Quem já jogou as versões anteriores lançadas para GameCube sabe exatamente o que esperar.

INOVAÇÃO 5

Imitar os movimentos do Aranha com os controles do Wii só parece divertido no papel.

NG RESUMO

Versão piorada da anterior. O uso dos sensores nos controles do Wii só estraga a experiência de jogo.

50

MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON

Armageddon cala os pessimistas arrancando suas cabeças

Claro que este é um *MK* diferente de todos os que você já viu. Os 63 lutadores são direcionados com a alavanca analógica, enquanto que o Wii Remote controla os movimentos ofensivos. Chutes, socos, rasteiras, mordidas e cotoveladas são distribuídos com o direcional digital, o que é meio difícil de ser executado mas que não chega a arruinar o game. E na ausência de outros botões, a movimentação prevalece na hora de soltar golpes especiais.

Segurar B e executar um entre oito movimentos gera instantaneamente um ato de violência gratuita. Esses movimentos, quando executados no ar, são um martírio para alguns jogadores. Mas, aqui, a simplicidade dos movimentos e, mais importante, a firmeza com que o game os registra permite um domínio quase que imediato. Com apenas oito movimentos a serem empregados, não há como não lembrar como os golpes são ativados.

Com os golpes mais poderosos e impressionantes a seu dispor, não é mais um caso de conseguir soltar um especial, mas sim quando você deve empregar a estratégia. As lutas são um frenesi total, com os jogadores arremessando tudo o que podem uns nos outros, rebatendo e esquivando com movimentos normais de combate ou com bloqueios e defesas que usam o botão Z. É divertido, mas fãs de longa data podem ficar chocados quando a avó soltar golpes que eles levaram 15 anos para aprender. Ah, e os tradicionalistas ainda podem usar o Classic Controller ou o controle do GC.

Onaga, esse ser de asas aí em cima, tem um golpe chamado "Cara Suja"

No lugar dos fatalities específicos de cada personagem, agora existe o "Kreate-a-Fatality", um contador regressivo que aparece no final das lutas para que os jogadores montem seus próprios combos com golpes destruidores feitos com movimentos do Wii Remote. Também é preciso parabenizar os criadores por terem aplicado os controles de inclinação do Wii ao minigame Motor Kombat.

Como adaptação de um jogo com um ano de vida, *MKA* chega ao Wii com mais propriedade do que qualquer outra versão até hoje. O combate está renovado, um milagre depois de duas versões simples de GC. Mas não se deve ignorar o fato de que este é um game de nova geração com um ano de idade, com gráficos que mostram isso. Merece ser conferido, mas é apenas um ótimo começo para a série no Wii, e não a versão definitiva.

No modo Konquest, um alienígena o leva para a nave dele, o que resulta em meia hora de luta contra inimigos de outro mundo

EM DETALHES

PLATAFORMA	**Wii**
PRODUÇÃO	**MIDWAY**
DESENVOLVIMENTO	**JGI ENT.**

RECURSOS

O QUE É

Todos os brigões da série *MK* em uma luta até a morte. Isto é, até eles ressuscitarem para um inevitável novo jogo de Wii.

VISUAL

Praticamente PS2. Arenas feias e aqueles glóbulos vermelhos meio sólidos pingando por todo canto.

ÁUDIO

Música agourenta e vozes bem toscas gritando "Yummy!" e "My Goodness!" (Minha Nossa).

JOGABILIDADE

A simplicidade dos controles facilita um pouco, mas o game é rápido e qualquer um consegue jogar.

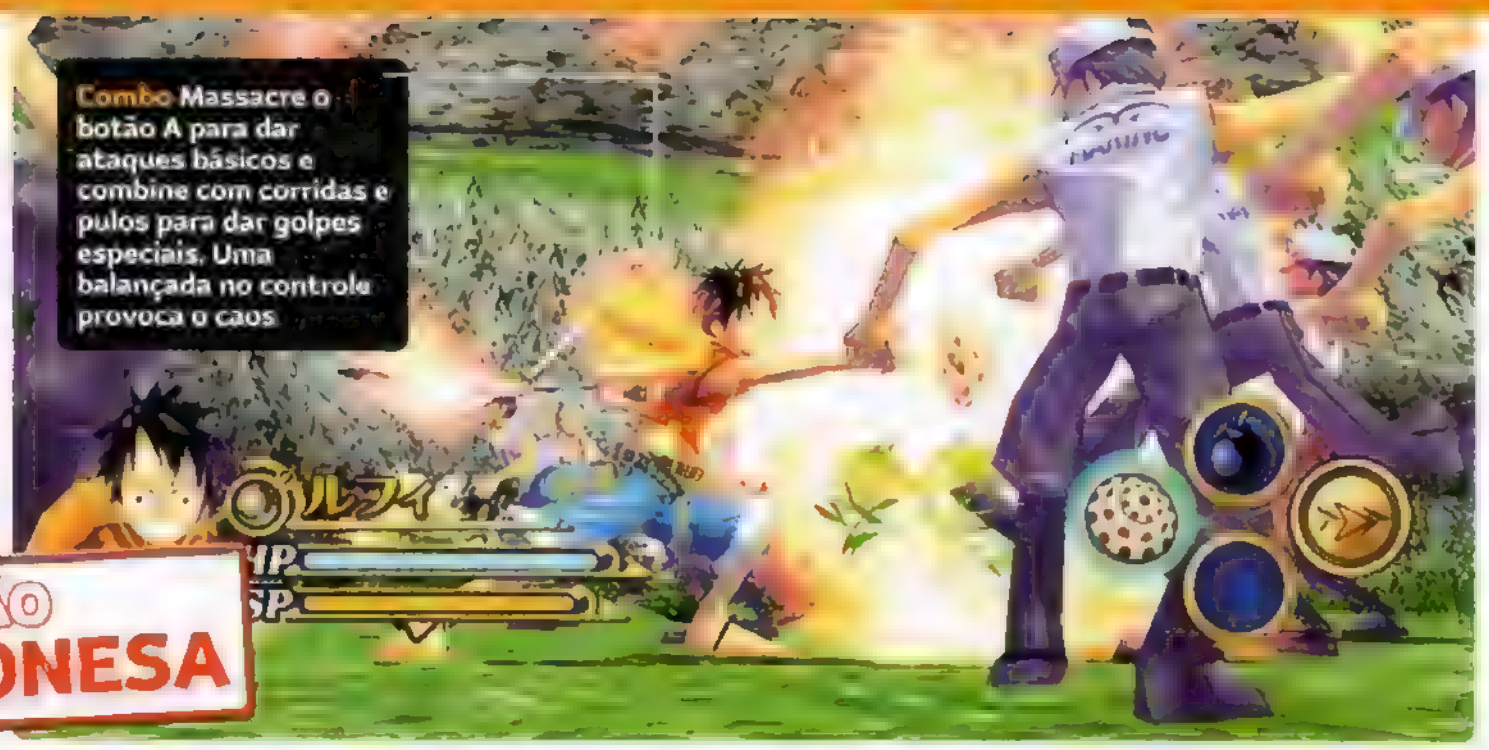
INOVAÇÃO

O Wii Remote nos livra do massacre de botões, mas também há a opção de jogar com controle normal

NG RESUMO

***MK* chega como um furacão ao Wii e sai bem na foto. Mas um game inédito seria melhor apreciado.**

79



VERSÃO JAPONESA

ONE PIECE UNLIMITED ADVENTURE

Coleta de itens e muita luta na adaptação do famoso anime

Por que será que os criadores de games escolhem retratar as franquias de animes e mangás, geralmente enredos longos e complexos, como jogos de luta, provavelmente o mais simples e direto de todos os gêneros dos games? Como brigas entre dois personagens podem recriar mais de 300 capítulos de história? Resposta: não podem. Portanto, foi com esperança que mergulhamos em *One Piece Unlimited Adventure*, um game determinado a honrar o nome da série.

Uma coisa boa que a Ganbarion fez foi incorporar todos os personagens importantes do programa. Com os oito Straw Hat Pirates presentes, você não é obrigado a perder tempo com personagens mais irritantes. O grupo pode ser trocado à vontade, mas há um horrível lapso de dez segundos enquanto o próximo personagem é carregado. O que pode ser usado em sua vantagem: se um chefe começar a carregar um ataque especial, é só trocar de personagem. Quando o ataque for desferido, seu novo personagem ainda nao terá chegado ao jogo.

Ainda que inovadora, a coleta de itens varia de boa a ruim. Os materiais são abundantes por todo o cenário e, muitas vezes, seu inventário fica lotado. Voltar constantemente ao campo para depositar um saco de folhas, por exemplo, não é legal; e embora a opção exista, você não pode simplesmente jogar as coisas fora pois pode precisar delas mais tarde.

O jogador é forçado a procurar materiais misteriosos e isso não é divertido. Uma espécie de "árvore de tecnologia" informa que novos itens podem ser construídos, mas nega as informações de quais são os materiais necessários. Talvez seja um problema de compreensão de idioma, já que a versão testada é a japonesa. Mas talvez não.

Um problema que não pode ser escondido atrás da barreira lingüística é uma engine gráfica que se arrasta tanto que nós pensamos que havíamos acionado um modo bullet time. Essa lentidão é especialmente notada no modo para dois jogadores, uma versão mais tradicional do combate que emprega a estrutura de lutas com chefes do modo para um jogador. Nós recomendaríamos a Ganbarion que se concentrasse no modo aventura para um possível lançamento ocidental, mas até esse modo precisa de ajustes.

Os últimos golpes liberados são enormes animações de ataque ou, no caso de personagens especiais, diferentes transformações

EM DETALHES

PLATAFORMA	**Wii**
PRODUÇÃO	**NAMCO**
DESENVOLVIMENTO	**GANBARION**

RECURSOS

O QUE É

Estréia do anime no Wii. Junte-se aos Straw Hat Pirates e mexa com uma esfera mágica que faz algo que ainda não descobrimos.

VISUAL 6

Nível GameCube com uma lentidão dos infernos. Mas há uma bela direçao de arte e amplos ambientes.

ÁUDIO 7

Lotado de diálogos (japoneses, claro) e cheio de musiquinhas alegres para manter o alto astral.

JOGABILIDADE 6

Um game enorme com várias características positivas, mas é muito genérico e o combate é bobo.

INOVAÇÃO 7

É bom ver um uso adequado de uma licença, mas o game é apenas uma mistureba de títulos anteriores.

NG RESUMO

Você ama *One Piece*? Então vai adorar o jogo. Parece um episódio gigante do programa.

69

NARUTO
NINJA COUNCIL 3

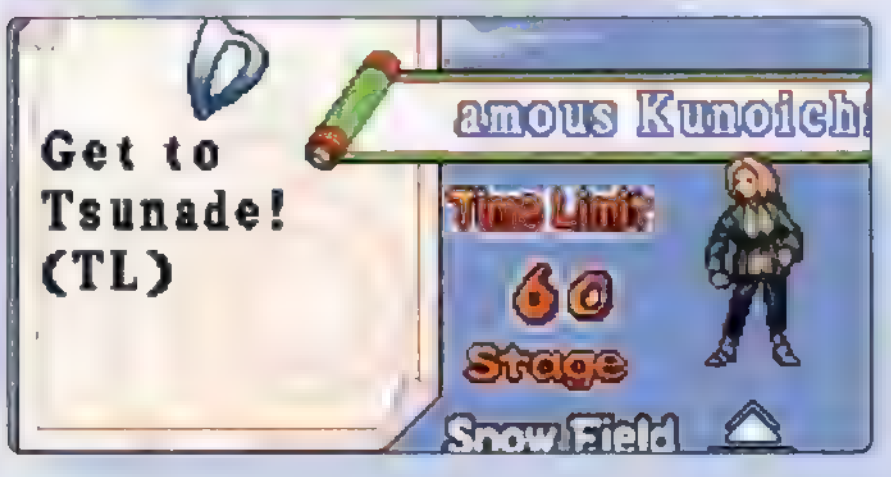
Seja um ninja esperto: desvie deste game antes que ele roube seu dinheiro e sua paciência

Originalmente um mangá japonês, a franquia *Naruto* gerou outro game meia-boca para arrancar mais alguns ienes/dólares/reais de seus fãs fervorosos. *Naruto Ninja Council 3* mudou os alicerces usados por suas versões anteriores, dois games de pancadaria lançados para GBA, e trocou cenários lineares por arenas fechadas. A pura e simples pancadaria deu lugar a missões pouco gloriosas, como espancar um número determinado de aranhas, cobras e lobos. Mesmo rebaixados a destruidores da fauna digital, os ninjas podem enfrentar heróis e vilões famosos da série em combates que misturam poucas técnicas e controle ruim.

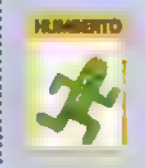
Ao mesmo tempo em que o visual das habilidades ninjas é bacana, como a evocação do sapo Gama Bunta, por outro lado o combate mais comum irrita, com combinações limitadas de socos e chutes, além de péssimo controle para pular e escalar paredes. A utilização dos recursos do portátil se restringe a usar à segunda tela para mostrar o radar e a stylus para ativar os golpes especiais. A criatividade investida na ativação das técnicas secretas é um dos poucos pontos louváveis do game, pois simulam características do próprio mangá. A técnica Katon: Karyu Endan de Sasuke, por exemplo, exige que o jogador assopre o microfone do DS para que o personagem cuspa bolas de fogo; já a habilidade Hakkesho Kaiten de Neji requer que você clique corretamente nos pontos vitais do personagem usando a caneta. Há mais de 20 personagens secretos e todos têm seu próprio sistema para ativar os golpes especiais.

Parece *Jump Super Stars*. Mas não é. Se fosse, não seria ruim. Mas é. Entendeu?

Torça para que o 60 da imagem seja segundos, senão você está frito



O modo multiplayer oferece combate entre até quatro jogadores, porém o quebra-quebra é limitado pela baixa quantidade de armas e golpes, não chegando nem aos pés de títulos similares, como *Jump Ultimate Stars*, que também traz personagens da série, só que com muito mais habilidades e melhor animação de movimentos.



EM DETALHES

PLATAFORMA	**DS**
PRODUÇÃO	**TOMY CORP.**
DESENVOLVIMENTO	**EIGHTING**

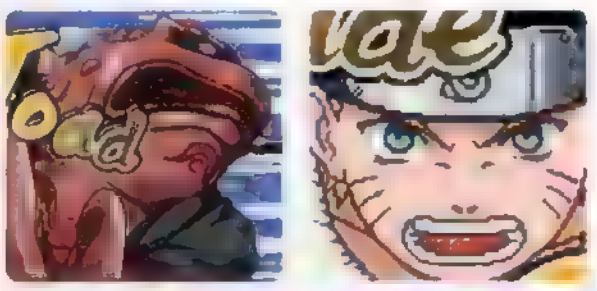
RECURSOS

O QUE É

Pancadaria em arenas cuja rotina é espancar pobres animais raivosos e ninjas apelões. Naruto já teve momentos melhores.

VISUAL 5

Cenários bacanas (alguns inspirados no mangá) e simpáticos personagens pixelados.



ÁUDIO 4

A trilha sonora até agrada, mas os personagens têm a péssima mania de gritar o tempo todo

JOGABILIDADE 3

É ruim escalar paredes e realizar ataques comuns, e o uso da tela sensível é muito limitado.

INOVAÇÃO 6

As habilidades especiais usam com criatividade os recursos da tela sensível e do microfone.

NG RESUMO

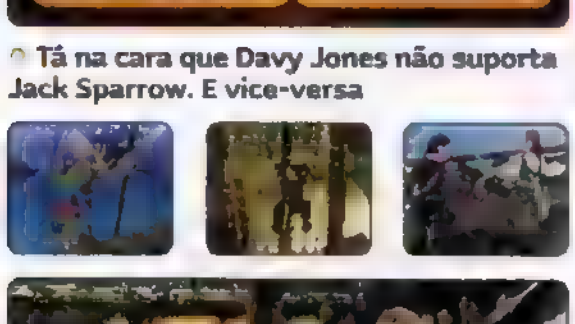
Caça-níquel sem-vergonha feito para arrancar dinheiro de fãs que compram qualquer coisa.

30

PIRATES OF THE CARIBBEAN AT WORLD'S END

Pirataria no portátil. No bom sentido, é claro

Tá na cara que Davy Jones não suporta Jack Sparrow. E vice-versa



Nos combates com a stylus, planeje os golpes antes pois eles têm um certo lag

Com a chegada do novo filme, a trilogia dos piratas se encerra. A versão em game para DS começa no finalzinho do segundo filme, só para situar o jogador que não acompanhou a série no cinema e, em seguida, segue o roteiro de *Piratas do Caribe – No Fim do Mundo*. O jogador controla os personagens Will Turner, Elizabeth e, depois da metade do jogo, o pirata doido Jack Sparrow.

Grande parte da ação é aquele conhecido bate-bate de inimigos que parecem irmãos gêmeos. Para morrer nessas partes, só se você tiver o Q.I. do macaco do capitão Barbossa, pois basta ficar apertando o botão sem parar que os tontos vão para o chão.

Existem outras partes mais emocionantes, quando o combate passa para a tela de baixo do DS e a stylus é usada para simular golpes de espada e o direcional para movimentos de defesa. Durante as fases, muita exploração é necessária. O jogo se inicia com um inventário limitado e ganha algumas adições interessantes, como um gancho para se pendurar e uma tocha para resolver enigmas.

O visual escuro atrapalha um pouco, mas quem é fã da pirataria mais bacana dos cinemas dos últimos tempos tem nesse game de DS um complemento interessante para as aventuras do capitão Jack Sparrow. **ET**

PLATAFORMA	**DS**
PRODUÇÃO	**DISNEY**
DESENVOLVIMENTO	**AMAZE ENT.**

EM DETALHES

VISUAL	6
ÁUDIO	5
JOGABILIDADE	6
INOVAÇÃO	6

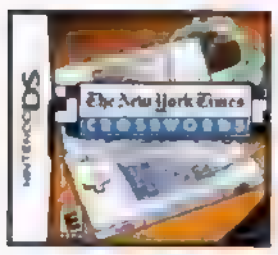
RESUMO

Se você é fã do pirata Jack Sparrow e de jogos estilo *Double Dragon*, pode ir sem medo. Para quem busca algo realmente novo, é melhor procurar em outro lugar.

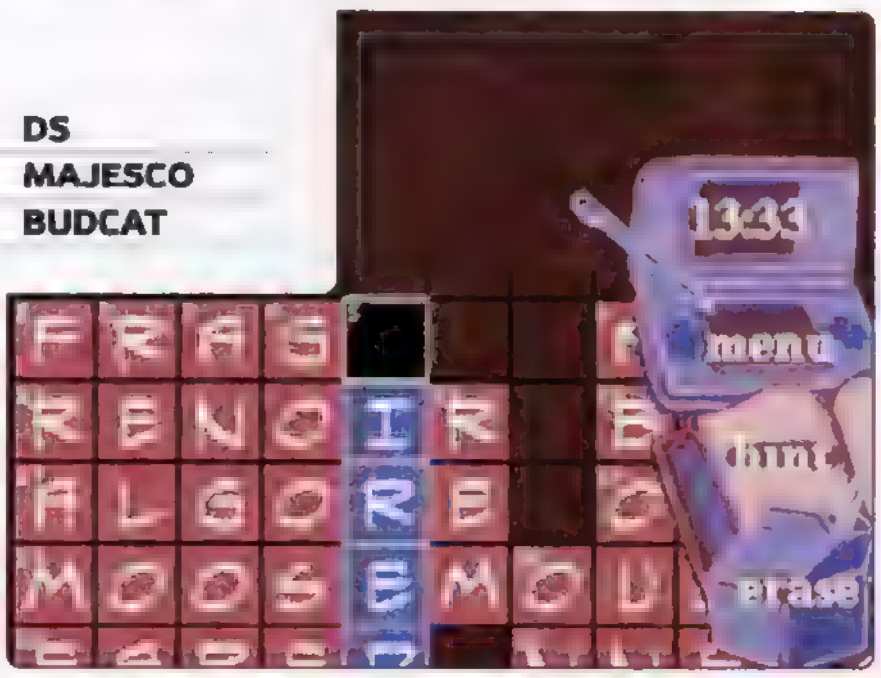
68

THE NEW YORK TIMES CROSSWORDS

Ideal para enriquecer o vocabulário inglês. Mas é só isso



PLATAFORMA	**DS**
PRODUÇÃO	**MAJESCO**
DESENVOLVIMENTO	**BUDCAT**

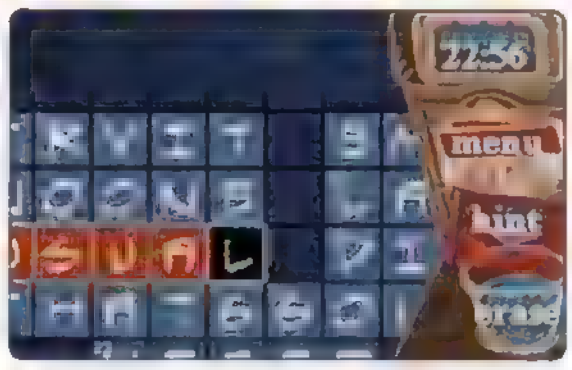


Como o DS tem se mostrado um verdadeiro sucesso, a Majesco é mais uma produtora que aumentou seu foco no portátil da Nintendo. Buscando vendas com o público mais velho e casual, a empresa lançou *New York Times Crosswords*, jogo com mais de mil palavras-cruzadas.

E ele cumpre aquilo a que se propõe. Existem instruções que descrevem puzzles, pontuações, perfis e botões, só que faltou um tutorial mais dinâmico, que faz o jogador colocar a mão na massa.

No modo Challenge, é possível escolher entre mais de três anos de cruzadas e resolver exatamente aquelas que foram publicadas no jornal em dias específicos. Nos modos Quick Puzzle e Puzzle Week, você tem tabuleiros de segunda a domingo e, ao terminá-los, outros novos e mais difíceis são habilitados. Além disso, há o multiplayer em rede local em que você pode disputar com um amigo para ver quem resolve um tabuleiro antes e um modo cooperativo no qual até quatro pessoas resolvem um quebra-cabeças.

O jogo é legal por causa do reconhecimento de escrita, mas é indicado apenas para quem tem fluência em inglês. Os gráficos não comprometem, mas poderiam ter um pouco mais de capricho. Isso também vale para as músicas, que parecem de elevador. E mesmo com mil e tantas palavras-cruzadas, bem que poderia haver uma forma de aumentar a quantidade baixando mais tabuleiros. **AP**



Com tantas palavras-cruzadas assim, vai ser muito difícil sair do banheiro

EM DETALHES

VISUAL	4
ÁUDIO	4
JOGABILIDADE	3
INOVAÇÃO	4

RESUMO

É a mesma coisa que comprar um livrinho de palavras-cruzadas na banca de jornais da esquina. A vantagem é que a stylus não solta tinta nas suas mãos.

57

Há 20 anos fazendo revistas

Há mais de 10 anos a melhor revista para você se [illegible] em jardinagem, paisagismo e casa de campo. Tudo muito bem explicadinho para você não correr o risco de errar.

A revista para quem tem ou pretende ter câmera digital. Veja testes comparativos com as máquinas [illegible] para fotografar melhor e truques do fascinante mundo da fotografia digital.

[illegible]

[illegible]

Se for jogo, a Game Master detona. Aqui, reportagens completas, o mundo dos gamemaníacos, previews e dicas para Xbox, PS1, PS2, GC, GBA, DS e PC. E mais um livro de detonados.

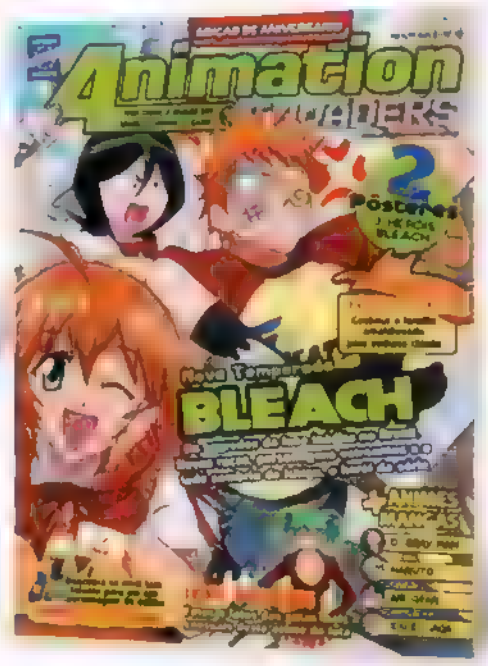
A maneira mais fácil de aprender e se manter atualizado com a informática. No CD-ROM que vem com a revista, cursos completos em português e dezenas de programas úteis e divertidos.

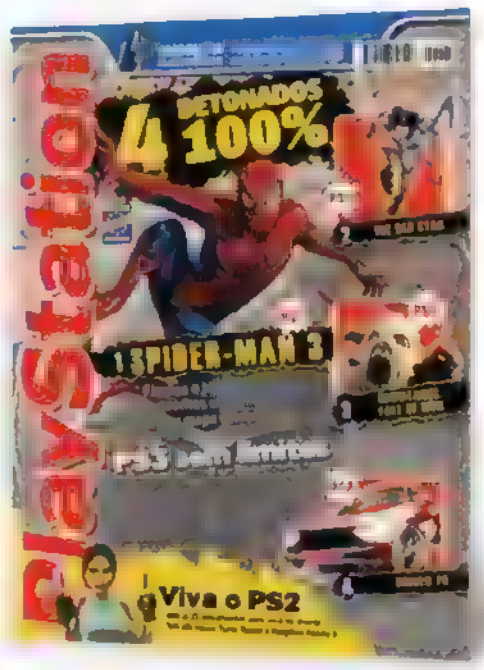
[illegible] de informática com CD-ROM [illegible] Brasil. Todo mês traz programas [illegible] para profissionais, [illegible] estudantes e toda a família.

A PC Master apresenta [illegible]

Todo mês nas bancas, pelo telefone 0800 55 76 67

com garantia de qualidade





ou acesse o site www.europanet.com.br

EDITORA
20 ANOS
EUROPA

MANUAL PARA

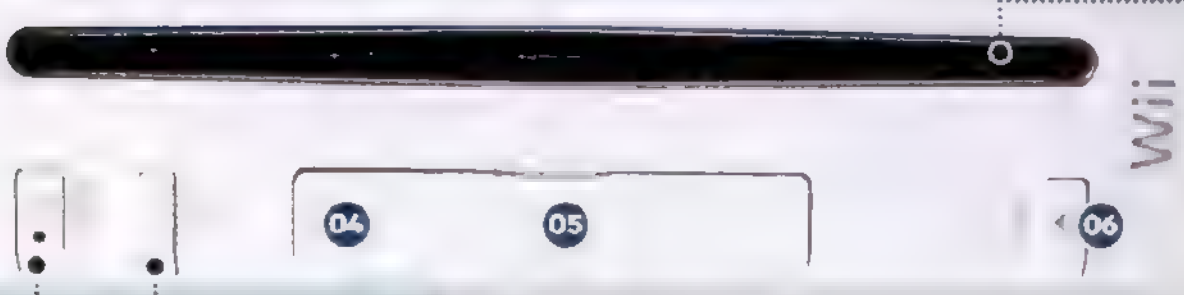
Tudo o que você – ou seus pais, avós, tias, primos, enfim, todo mundo – precisa saber sobre o novo console da Nintendo

Fato: o Wii é mesmo um console para todas as idades. Se você não acredita nisso, faça o teste agora mesmo: chame seus pais, coloque algum jogo que faça uso total da sensibilidade do Wii Remote para rodar (*Wii Sports*, *Wii Play*, *Mario Party 8*) e deixe os dois jogando por mais ou menos 30 minutos. Se eles não curtirem, má notícia: você acaba de descobrir que tem os pais mais rabugentos do planeta (é brincadeira, hein!). Se eles curtirem, má notícia também: a partir de agora, você corre o risco de ter seu Wii "roubado" pelos dois diariamente. E o pior: ainda vai ser obrigado a explicar como ele funciona e para que serve cada botão, entrada e menu.

Para poupá-lo dessa tarefa ingrata, criamos um guia básico em quatro páginas. É só largar a revista com eles e pronto, você está livre para fazer o que quiser – menos jogar no seu novo console, obviamente.

O CONSOLE

FRENTE



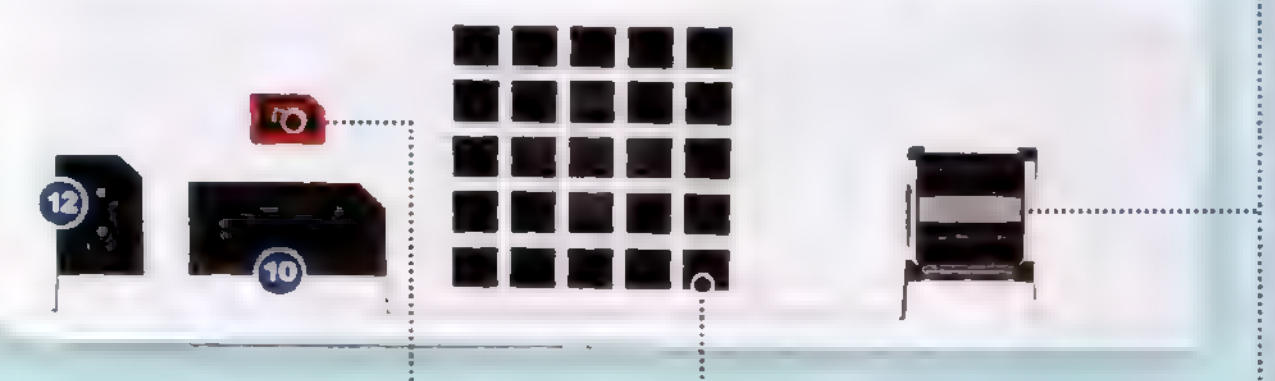
01. Botão POWER
Serve para ligar e desligar o console. A luz vermelha indica que ele está desligado; a luz verde que está ligado; e a luz amarela que está em Standby (teoricamente desligado, porém conectado à internet).

02. Botão RESET
Tem a função de reiniciar o aparelho (se estiver no menu principal) ou o jogo (se algum estiver rodando).

04. Botão SYNC
Botão usado para sincronizar o console com o Wii Remote, o controle principal. Fica escondido atrás da tampa mostrada na imagem.

05. Entrada de SD Card
SD Cards são cartões de memória usados em diferentes tipos de aparelhos eletrônicos, como câmeras fotográficas e telefones celulares. No Wii, eles podem ser usados para gravar saves de jogos ou para visualizar, na tela TV, as fotos contidas neles. Fica ao lado do botão SYNC.

TRÁS



10. Saída AV MULTI
É aqui que você precisa conectar o cabo de vídeo que vai para a TV, seja ele Composto, S-Vídeo, Componente ou D-Cable (este último, se você tiver uma TV japonesa ou morar no Japão).

06. Botão EJECT
Pressione-o uma vez para tirar o disco que está dentro do console.

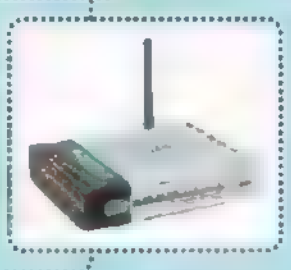
08. Portas USB
Oficialmente, servem para conectar o Wii LAN Adapter, acessório que permite o uso de cabo de rede para ligar o console à internet. Também dá para usar para recarregar dispositivos USB, mas, para não correr riscos, é melhor evitar.

09. Abertura para ventilação
Em outras palavras: nunca tape este buraco.

11. Entrada da Sensor Bar
A barra sensora que vem junto com o console deve ser ligada aqui para funcionar. Feito isso, posicione-a sobre a TV ou na frente dela, abaixo da tela.

12. Entrada do cabo de força
Sem energia, o Wii não funciona – seria bom se funcionasse, mas isso ainda é impossível. Plugue uma ponta na tomada; a que sobrar você conecta aqui.

07. Conexão Wi-Fi
Se você tem uma rede sem fio em casa, desencane do Wii LAN Adapter, pois o console tem suporte à tecnologia Wi-Fi. Com isso, além de se conectar à internet, o console é capaz de se comunicar com o portátil DS e com outro Wii (essas duas opções só ficarão disponíveis no futuro).



WiiNICIANTES

DÚVIDAS FREQÜENTES

Posso jogar Wii na minha CCE calxotão ou preciso de uma HDTV?
Contanto que sua TV tenha entrada para um dos cabos compatíveis com o Wii – Composto, Componente, S-Vídeo ou D-Cable –, você pode usá-lo sem problemas. No caso de televisores com formato 16x9 (widescreen), tenha em mente que, em jogos que suportam essa resolução, a tela ficará com duas tarjas pretas nas laterais, uma da cada lado.

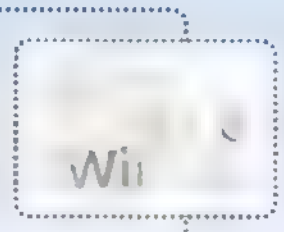
Qual é melhor posição para deixar a Sensor Bar?
Depende do tamanho da sua TV e da posição que você fica em relação à ela. Em cima ou embaixo da tela, o importante é que ela fique centralizada e quase na mesma altura da sua mão enquanto você está jogando.

Já que os controles são sem fio, o quão longe posso ficar do console e continuar jogando?
Se a função de cursor for necessária para jogar, evite ficar a mais de 5 metros da Sensor Bar para não perder precisão. Se não for, você pode ir um pouco mais longe: até 10 metros.

Quanto tempo dura, em média, um par de pilhas no Wii Remote?
Segundo as informações disponíveis no site oficial da Nintendo (*www.nintendo.com*), um par de pilhas novas e boas rende cerca de 35 horas contínuas de uso. No entanto, vários fatores podem influenciar nesse número, como o volume do alto-falante do controle, a freqüência com que a função Rumble é ativada em um jogo, etc.

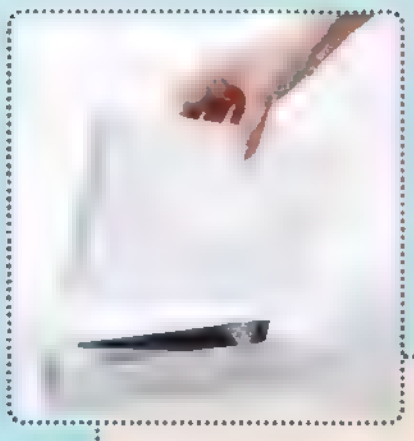
Ainda tem dúvidas sobre o Wii? Então envie suas perguntas para [illegible]

03. Leitor de discos
Lê tanto DVD de Wii quanto MiniDVD de GameCube (o videogame anterior da Nintendo), mas nem tente colocar DVD de filme aqui, pois o console não reconhece. Quando a função Standby está ativada (no menu de configurações), uma luz azul pisca dentro do leitor sempre que o console receber uma nova mensagem enquanto estiver em Standby.

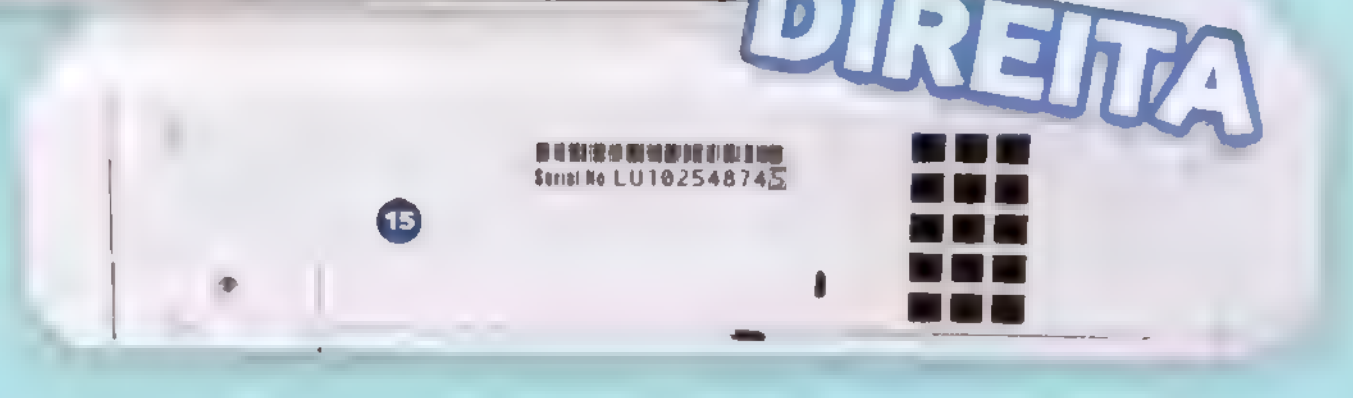


13. Entradas para controle de GameCube
Os controles do Wii não são compatíveis com o jogos de GameCube. Para jogá-los, você precisa plugar controles do antigo console em uma dessas entradas.

14. Entradas para Memory Card de GameCube
Só é possível salvar o progresso em jogos de GameCube usando os Memory Cards específicos dele; portanto, conecte-os aqui.



15. Encaixe para base vertical
Você não é obrigado a deixar o Wii na horizontal se não quiser. Para deixá-lo na posição vertical (em pé), encaixe-o na base plástica que acompanha o console.



O CONTROLE

01. Botão POWER
Pressione o botão por alguns instantes para ligar ou desligar o console.

02. Direcional digital
Seu uso varia conforme a situação. Em jogos, pode servir para controlar personagens ou realizar ações predeterminadas. Já em alguns canais do menu principal, é usado para navegação.

03. Botão A
Pelo tamanho e pela posição já fica evidente: é o botão principal do controle. Só não é usado com tanta freqüência nos jogos em que o controle deve ser segurado da maneira tradicional - de lado, com as duas mãos.

04. Botão - (Menos)
No menu principal, serve para navegar na grade e entre os canais. Nos canais, geralmente serve para afastar a câmera. Nos jogos, sua função varia de um título para outro.

05. Botão HOME
Independentemente de onde você estiver – canal, jogo etc. –, este botão serve para voltar ao menu principal. Além disso, você tem acesso às configurações do controle, como ajuste de volume do alto-falante e ligar ou desligar a função Rumble, por exemplo.

06. Botão + (Mais)
Basicamente, são duas diferenças em relação ao botão Menos: nos canais, aproximar a câmera em vez de afastar; nos jogos, fazer o papel do clássico Start, usado para pausar a ação.

07. Alto-falante
Sim, um alto-falante. Ele emite sons diferentes dependendo do jogo.

08. Botão 1
É mais usado em jogos – especialmente nos que você segura o controle da maneira tradicional.

09. Botão 2
No Internet Channel, faz os sites serem exibidos em uma única coluna. Em jogos, assim como o botão 1, tem mais utilidade em games com jogabilidade tradicional.

10. Luzes indicadoras
Estas luzes têm duas funções: mostrar qual jogador você é em partidas multiplayer e indicar o nível de carga das pilhas – quatro luzes piscando significa que a carga está no máximo; três indica que está em 75%; duas que está em 50%; e uma que está em 25% ou menos.

12. Infravermelho
Esta é a parte do controle que capta os sinais emitidos pela Sensor Bar e faz o cursor se mover na tela conforme seus movimentos. Para que o controle funcione perfeitamente, evite apontar o infravermelho para lâmpadas ou obstruir a recepção do sinal (colocando a mão na frente, por exemplo).

13. Botão B
Segundo botão mais importante do controle. É acionado com o dedo indicador e, como a posição sugere, é o botão que equivale ao gatilho em jogos de tiro.

14. Entrada para pilhas
Retire a tampa pela parte inferior e encaixe as pilhas (recarregáveis, de preferência) na maneira indicada.

15. Botão SYNC
Fica dentro do compartimento para pilhas. Pressione-o junto com o botão de mesmo nome existente no console para que ele reconheça o controle.

16. Tira de segurança
Para não correr o risco de o controle sair voando da sua mão durante a jogatina, amarre a tira de segurança que vem no pacote aqui e enrole-a no pulso antes de começar um jogo.

17. Sensor de movimentos e vibração
Além de botões convencionais, o Wii Remote conta com um sensor que capta os movimentos que você faz e os transporta para a tela. É possível tanto controlar um cursor na tela (apontando o controle para a mesma), como também realizar ações nos jogos ao movê-lo em diferentes direções. Ah, e dependendo da situação, o controle treme se a função Rumble estiver ligada.

Entrada para extensões e acessórios
Atualmente, esta entrada pode ser usada para conectar a extensão Nunchuk e o Classic Controller. O primeiro é necessário apenas em alguns jogos de Wii e, assim como o Wii Remote, conta com um sensor de movimento – além de dois botões convencionais e de uma alavanca analógica. O segundo é um joystick criado exclusivamente para jogar títulos à venda no Wii Shop Channel. E só para constar: o Nunchuk vem no pacote; o Classic precisa ser comprado à parte.

O MENU

Com tantos canais diferentes, só falta a Nintendo anunciar um dedicado exclusivamente a programas de TV

01. Disc Channel

É o único canal cuja posição é fixa (os outros podem ser movidos ao gosto do freguês – colocar o cursor sobre um deles, pressione A e B ao mesmo tempo e arraste-o para a nova posição). Usado para acessar os jogos de Wii e de GameCube inseridos no leitor de discos.

02. Mii Channel

Canal para criação e edição de Miis, avatares que participam ou podem ser usados em alguns jogos.

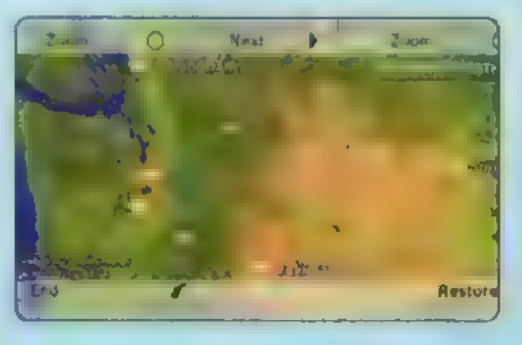
03. Photo Channel

Visualize as imagens enviadas para você via internet ou contidas em um SD Card. Caso exista músicas em MP3 dentro do cartão, é possível escutá-las durante a exibição das imagens.

04. Wii Shop Channel

Com o console conectado à internet, você pode acessar este canal para comprar, entre outras coisas, títulos clássicos de consoles como NES, SNES e N64 (vendidos em Wii Points) para jogar no Wii. Para adicionar pontos à sua conta, você pode usar um cartão de crédito internacional ou comprar um cartão de Wii Points.

05. Forecast Channel



Canal que mostra as condições climáticas e a temperatura das principais cidades do planeta – inclusive brasileiras. É necessário estar conectado à internet para obter as informações.

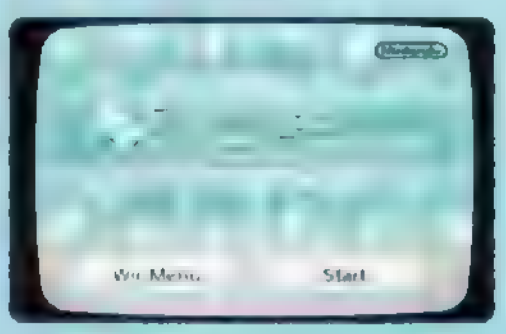
06. News Channel

As principais notícias do mundo podem ser lidas aqui diariamente. Isso se o seu inglês for fluente.

07. Internet Channel

É um browser de internet. Não suporta alguns tipos de imagem e vídeo. Atualmente, o canal só pode ser adquirido por meio do Wii Shop Channel. Custa 500 Wii Points (cerca de 10 reais quando fizemos a conversão antes de fechar a edição).

08. Everybody Votes Channel



Pode ser baixado gratuitamente no Wii Shop Channel. É um canal de enquetes: alguém cria uma pergunta e dá duas opções de resposta. Você escolhe uma e depois tenta adivinhar qual vai ganhar.

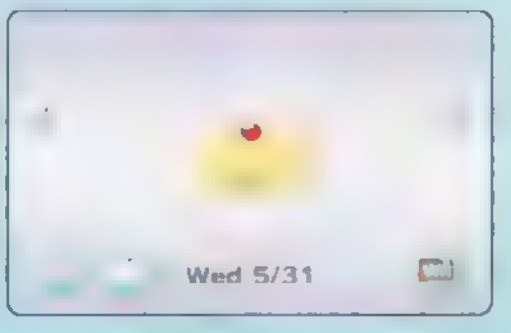
09. Virtual Console Channel

Virtua Console Channels, na verdade, já que podem existir vários no menu. Isso depende da quantidade de jogos clássicos que você compra no Wii Shop Channel. Depois de acionar um deles, use o controle indicado na tela para poder jogar.

10. Menu de configurações

É o lugar onde você pode alterar as configurações do aparelho, como tipo de conexão à internet, resolução da imagem, hora, data, etc. Também serve para acessar os arquivos de jogos gravados na memória interna do console, em Memory Cards de GameCube e em SD Cards.

11. Message Board



É o painel de mensagens. Aqui, ficam guardadas informações como o tempo que você jogou determinado título ou usou um determinado canal. Além disso, todas as mensagens enviadas via internet – sejam de outros jogadores ou da própria Nintendo – ficam disponíveis aqui. Você pode usá-lo para deixar recados aos outros usuários do console ou enviar mensagens para amigos.

WiINTERNET

ONDE VOCÊ FICA SABENDO DAS NOVIDADES ONLINE

VEJA ANTES DE COMPRAR

Nintendo lança previews em vídeo pelo Virtual Console

A Nintendo entrou na onda da distribuição digital com o Shop Channel e o Virtual Console do Wii, mas muita gente ainda diz que o novo sistema da empresa não tem um componente vital: demos. Os usuários de Xbox 360 têm a opção de baixar e jogar demos de todos os games na Xbox Live Arcade, um luxo que o Wii não proporciona. Mas embora o Shop Channel permaneça sem demos, parece que a Nintendo está dando alguns passos para melhorar as compras online dos jogadores.

Até pouco tempo atrás, os usuários do Shop Channel contavam somente com um breve texto descritivo dos games do Virtual Console quando queriam gastar seus preciosos Wii Points, mas agora a Nintendo está disponibilizando vídeos para essa turma. Antes de decidir qual game comprar, dê uma passadinha no site do Virtual Console para conferir pequenos vídeos de todas as opções de compra. Apesar de não ter os games em mãos, os consumidores contam com mais subsídios para suas decisões, pois os vídeos dão uma idéia de como os jogos realmente são.

Agora você não precisa mais do YouTube para ver os games rodando

EM DIA COM O MUNDO

Google anuncia leitor de RSS com versão exclusiva para o Wii

Maníacos por tecnologia que são proprietários de Wii agora têm uma maneira mais fácil de se manter atualizados graças ao gigante das ferramentas de busca: o Google.

O Google Reader ajuda os usuários a acessar todas as atualizações de seus sites favoritos em apenas um pacote, contanto, é claro, que os sites publiquem suas atualizações usando o sistema de RSS. Agora, com uma versão do Google Reader especialmente desenvolvida para o browser do Wii, a navegação entre os feeds pode ser feita por meio de um simples botão no console da Nintendo, que exibe uma prática janela com os feeds disponíveis.

Esta imagem é da versão para PC. No Wii, tudo é mais arredondado

Além disso, juntamente com o texto em tamanho maior para se acomodar às telas de televisão, o Google simplificou o sistema de atalhos devido à configuração única do Wii, com oito atalhos diferentes em vez dos 24 do PC.

A versão para Wii do Google Reader pode ser encontrada em *tinyurl.com/yparcn*.

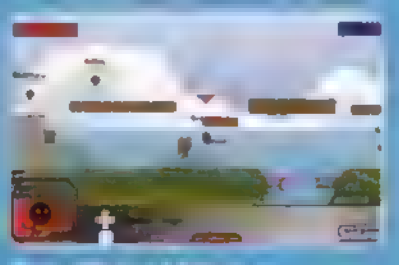
5 GAMES EM FLASH PARA JOGAR PELO BROWSER DO Wii

Bow Man

Crossed Swords

Skybolt

Samurai 2



Fantasy Wars

Disk Games

Disk Games
É Pura Diversão!

Desde 1992

Toda a Linha de Jogos e Acessórios para o seu Game

Em 10x sem juros

CHEGOU

* Wii

MARIO PARTY® 6

SEDEX À COBRAR!

PAGUE SOMENTE QUANDO O PRODUTO CHEGAR

O MAIOR ACERVO EM TÍTULOS DO BRASIL.

TELEVENDAS
19 3741 4100

Planos de pagamento em até 20X no cheque. Sujeito a análise de crédito.

* Promoções válidas por tempo determinado ou até o final do estoque.

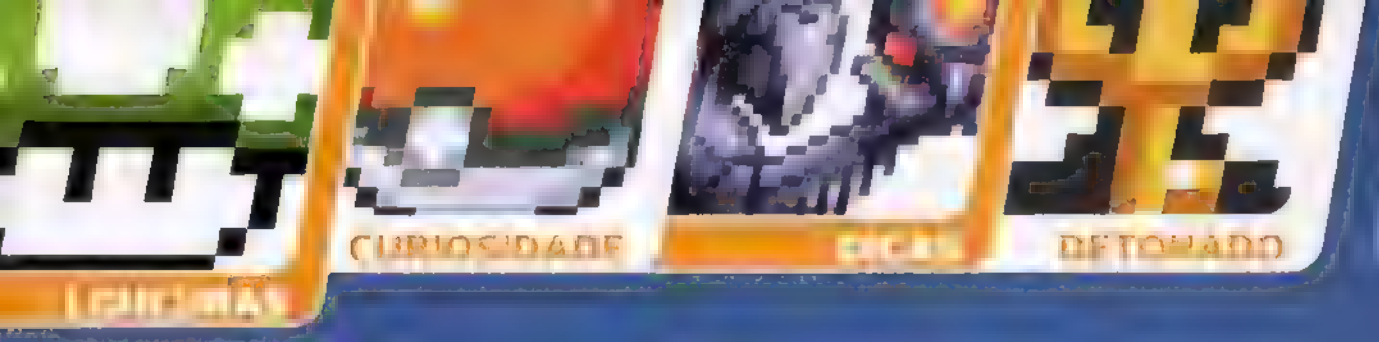
Disk Games

SITE 100% SEGURO

A SUA LOJA VIRTUAL

WWW.DISKGAMES.COM.BR

Av. Alberto Sarmento, 725 - Castelo - Campinas - SP



UNIVERSO

20 LOUCURAS NINTENDO

Os malucos piram e nós mostramos tudo

O mundo da diversão eletrônica interativa é formado basicamente por games e consoles. Mas também tem aqueles doidos que adoram fazer os outros racharem o bico tirando fotos com a língua grudada em um poste congelado ou fazendo vídeos vestidos como a Kazooie.

Esta seção da **NGamer Brasil**, além de dicas e estratégias dos jogos mais quentes do momento, traz todo mês curiosidades, bizarrices e outras doideiras que estariam fora de contexto em qualquer outro lugar que não em uma revista para apaixonados por Nintendo. Portanto, se você souber de algum endereço na internet que mostre um maluco tentando alçar vôo do topo de um prédio com as asas do Kid Icarus (por favor, não tente fazer uma idiotice dessas!), ou se você recriou uma apetitosa receita de *Cooking Mama*, escreva para nós. Periga até de você se tornar imortal perante seus amigos nintendistas.

CONTATO NGAMER BRASIL

Quer dividir conosco/com algumas pessoas/com o mundo algo que encontrou ou criou? Claro que você quer! Então divida agora: ngamer@europanet.com.br

1 PRÉDIO DO DONKEY

Estudantes de game design da Universidade da California grudaram 14 mil Post-Its (aqueles bilhetinhos autocolantes) nas janelas de seu prédio e criaram uma fantástica obra de arte. Que bom seria se todos os prédios fossem coloridos assim... *tinyurl.com/2yfm57*

2 VINGANÇA DO MARIO

Esta cena sangrenta foi feita no jogo de PC *Half Life 2* por alguém que claramente acredita que só há espaço neste mundo para apenas um dos irmãos encanadores. Mesmo que seja aquele que ocupa mais espaço na memória. *garrysmod.com*

3 DONKEY MOSAICO

Um rifle sniper carregado é uma boa maneira de impedir que pichadores sujem o muro de sua casa. Outra ótima solução é arranjar um desses incríveis mosaicos. *rockandroyal.com*

NINTENDO

4 MODELITOS MIYAMOTO

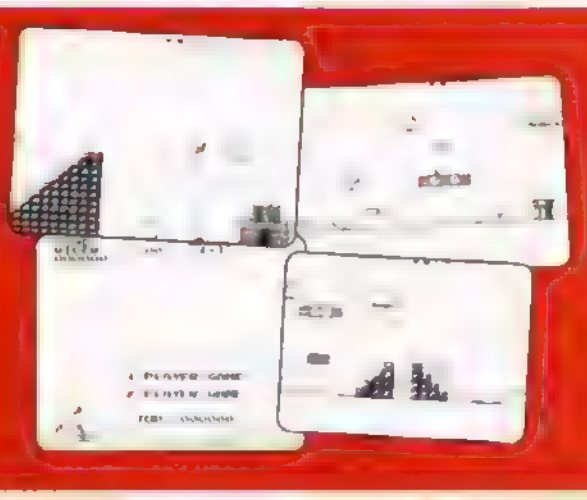
Você já teve vontade de ver uma versão cartunesca seminua do lendário designer da Nintendo, Shigeru Miyamoto? Já sonhou em vestir o mesmo com roupas engraçadas? Suas preces são atendidas em *tinyurl.com/yvwuux*.

5 POWER GLOVE Wii

A Power Glove do NES é um acessório clássico e grande fonte de diversão na internet. E agora um japonês criou uma para o Wii que realmente parece funcionar. Os botões A e B estão ligados aos dedos e há também uma versão do Nunchuk feita com uma luva de borracha e fita adesiva. *tinyurl.com/yuuyli*

6 MARIO BROS. LINE RIDER

Uma réplica exata da primeira fase de *Super Mario Bros.* (NES), recriada no software online Line Rider. Como é possível uma coisa dessas? Assista ao vídeo do YouTube e acredite naquilo que seus olhos vêem *tinyurl.com/269c*



7 CACHORRINHO MAU

Quem nunca sofreu com animais domésticos malvados que resolvem de uma hora para outra esvaziar o intestino dentro de casa? É até sacanagem rir de algo assim, mas não há como evitar: esse desavisado japonês dono de um shiba resolveu fazer uma experiência ao vivo com a carcaça do DS e seu cãozinho. Preste atenção também à cândida música assoviada ao fundo. Tem também uns momentos inspirados em *Mario Kart*, mas nem precisava. *tinyurl.com/yupc2m*

8 TRANSFORMERS

Este vídeo da hora mostra cada um dos consoles da Nintendo sendo dobrados e se transformando no próximo sistema lançado, começando com o NES e terminando com o Wii. É tão bom que poderia ser uma propaganda ou uma animação de inicialização. *tinyurl.com/26zza53*

9 BANDA DE COLÉGIO

Para nós, aulas de música na escola envolvem bater em triângulos e torturar gravadores. Para esses garotos americanos, é um apanhado de temas de games tocados com instrumentos de percussão. Impressionante a ponto de merecer uma segunda ouvida.

10 A MARAVILHOSA BOLSA NES

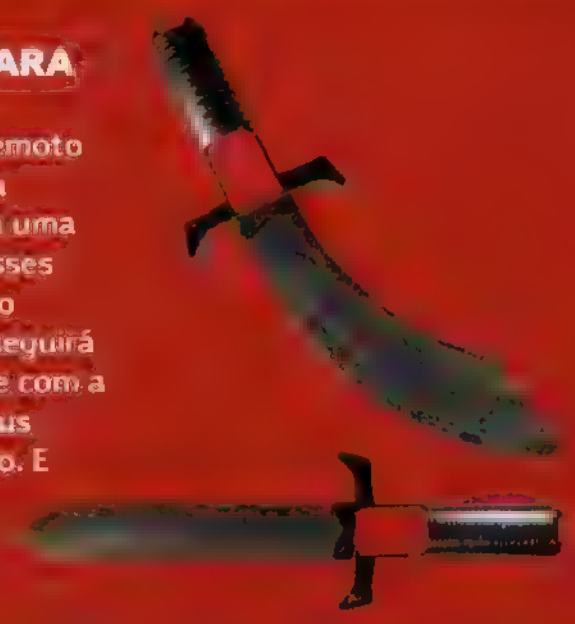
Parece perda de tempo, mas o pessoal da indústria de games chega a disputar sacolas xexelentas em eventos e exposições. Se a criadora dessa linda bolsa em formato de Nintendinho resolver distribuir alguns exemplares em feiras como a E3, por exemplo, pode acreditar que muita gente vai até aceitar ser escravo dela.

11 CAMISETA PORRETA

Será que os Sex Pistols jogavam *Tetris*? Ninguém sabe. Mas pelo menos já existe uma camiseta que mistura esses dois ícones da cultura pop: com "blocks" (blocos) no lugar de uma palavra do título do primeiro e único álbum da banda, *Never Mind the Bollocks, Here's the Sex Pistols*, você pode desfilar pelo bairro botando banca de quem manja tudo de games e música.

12 SUPORTE ZELDA PARA Wii REMOTE

Cortar o ar com um controle remoto de aparência comum não dá a mesma satisfação que daria uma espada de verdade. Com esses acessórios que disfarçam o controle do Wii, você conseguirá essa satisfação. Equipe-se com a arma apropriada e veja seus inimigos correrem de medo. E fique com dor no braço.



13 COBRA ENCAIXOTADA

Uma obra de arte criada por alguém completamente desconhecido. E se você tiver acesso a uma impressora colorida, ela poderá figurar em sua estante ou [illegible] depois de [illegible] ou menos uma hora de recorte, colagem e xingamento contra as malditas perninhas do Snake. Baixe instruções em [illegible]

14 LUZ AZUL

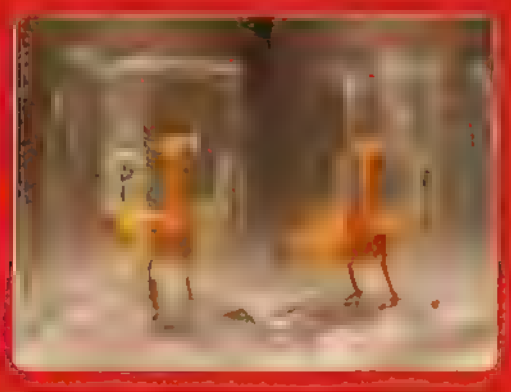
Seu Nunchuk o desaponta com a falta de luz azul? Siga essas simples instruções e, pelo menos, seu dedão será banhado em uma mensidão azul.

15 TAPEÇARIA MARIO

A mais famosa peça bordada do mundo, o Tapiz de Bayeux, data do ano de 1067 e está exposto na cidade francesa de Bayeux. Trata-se de um tapete gigante que retrata a travessia do Canal da Mancha pelas tropas do Duque William da Normandia. Pois agora um artista contemporâneo resolveu recriar a mais famosa fase de videogame do mundo, a primeira de *Super Mario Bros.*, no mesmo estilo. O resultado é muito interessante e tem um final surpreendente.

16 DIORAMA CHOCOBO

Se tivéssemos visto isso antes, estas imagens teriam ilustrado nosso review de *Final Fantasy XII: Revenant Wings*. Mas como elas são [illegible] arrumamos este espaço no Universo Nintendo para elas. Em [illegible], você encontra uma galeria de dioramas Chocobo que mostra como essas criaturas amarelas de *FF* são adoradas mundo afora.



17 CHAPÉUS DO SUPER MARIO (E DO LUIGI)

No passado, era preciso costurar um pedaço de feltro vermelho na cabeça para ter um chapéu igual ao do personagem de videogame mais famoso do mundo. Agora, você só tem que dar uma passadinha em *tinyurl.com/yqxvld* e comprar um por menos de 30 doletas (mais impostos), o que é um claro sinal de que a civilização progrediu bastante.

18 BOCA SUJA DO C@R@L#&

Uma das mais difíceis fases customizadas de um jogo do Mario de que se tem notícia. Mas o mais legal não é a dificuldade e o fato do jogador morrer trocentas vezes. O que faz o maxilar doer de tanto rir são os comentários que foram acrescentados ao vídeo. Se você manja de inglês, não deixe de assistir. É meio longo (quase 24 minutos), mas vale a pena.

19 FUNK DO WII REMOTE

Os leitores da GameMaster, revista multiplaforma da Editora Europa, vão se lembrar de Bruno Oliveira Barros, o popular Tio BOB do YouTube, que foi entrevistado na edição #25 e que, volta e meia, solta vídeos na internet de suas músicas que satirizam o mundo dos games. A mais nova criação do figura é um funk pancadão tirando onda com o controle do Wii. Assista e rache o bico em [illegible]

20 COGUMELOS VENENOSOS

Certa vez, alguém disse que todos os cogumelos são comestíveis, alguns apenas uma vez. Risadas garantidas nesta transposição para o mundo real das aventuras de Mario, Princesa Peach e a comida favorita do Reino dos Cogumelos. Momentos impagáveis: Peach perguntando a Mario quando foi a última vez que ele "mexeu no encanamento" e Mario sumindo pela pia da cozinha.

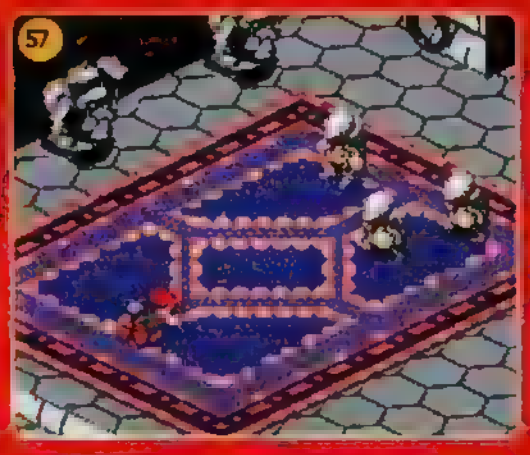
100 MANEIRAS DE SE DAR MAL

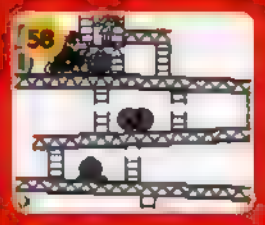
ESTRELANDO: MARIO

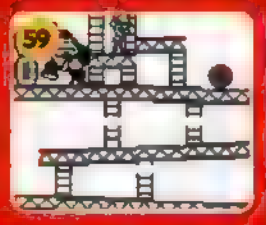
Ou: por que as companhias de seguro fogem quando o bigodudo entra em ação

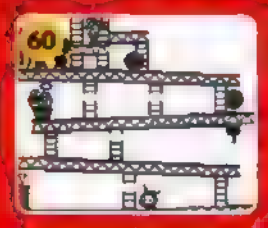
UNIVERSO NINTENDO

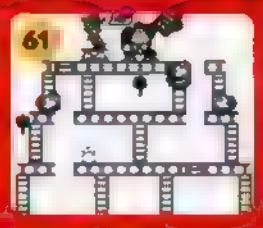
100 MANEIRAS DE SE DAR MAL

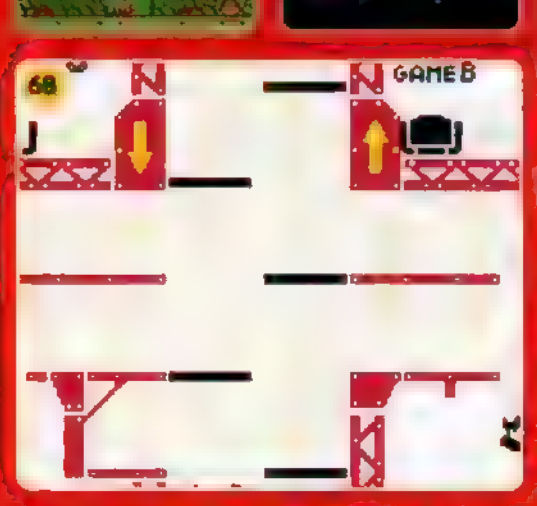


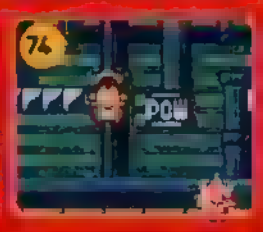


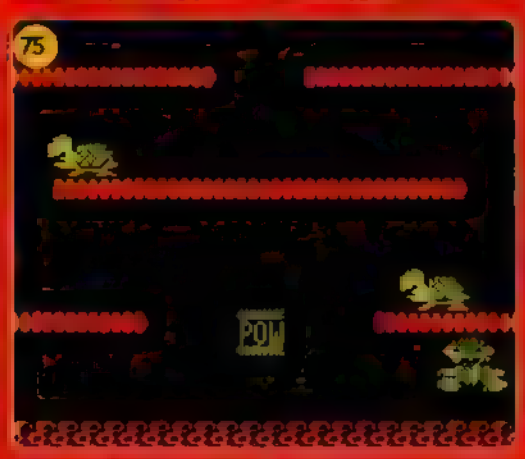


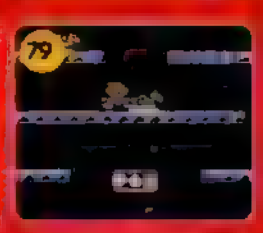












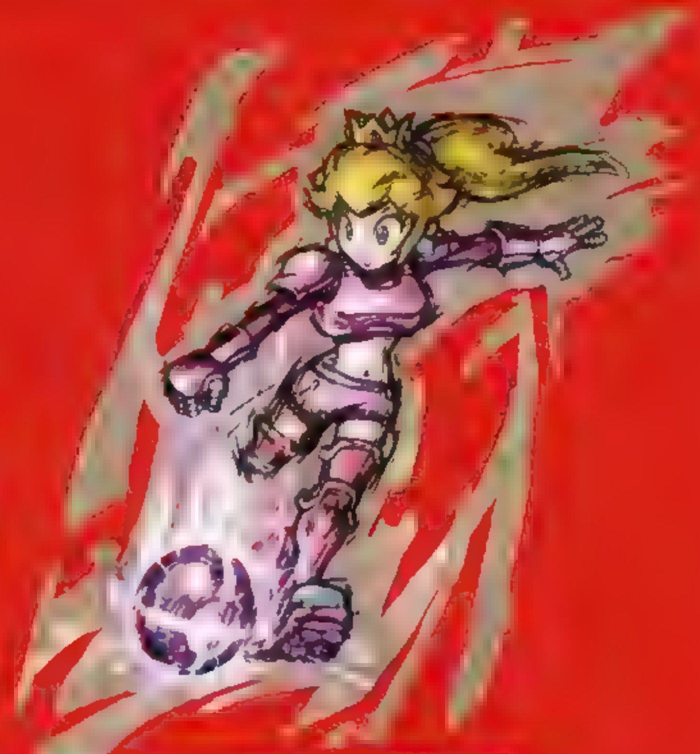
ONDE E COMO O ENCANADOR RODOU BONITO

01 *Game & Watch Gallery* (GB): agarrado
02 *Dr. Mario 64* (N64): game over
03 *Mario Bros.* (NES): morto
04 *Mario Bros.* (NES): queimado
05 *Mario's Bombs Away* (G&W): bombardeado
06 *Mario & Wario* (SNES): game over
07–15 *Mario Party* (N64):
07 bombardeado
08 queimado
09 afogado
10 perdido no oceano
11 queimado
12 derrotado
13 mordido
14 engolido
15 derrotado
16 *Mario Party 3* (N64): ejetado
17 *Mario Party 3* (N64): nocauteado
18 *Mario Party 3* (N64): queimado
19 *Mario Party* (N64): morto
20 *Mario Party 3* (N64): mastigado
21 *Mario Pinball Land* (GBA): game over
22 *Paper Mario* (N64): morto
23–30 *Super Mario 64* (N64):
23 esmagado
24 asfixiado
25 queimado
26 morto
27 areia movediça
28 afogado
29 eletrocutado
30 engolido
31 *SMB 3* (NES): morto
32 *SMB* (NES): morto
33 *Super Mario Land* (GB): morto
34 *Super Mario Land 2* (GB): morto
35 *SMW* (SNES): morto
36 *Super Smash Bros.* (N64): nocauteado
37 *SMB 2* (NES): morto
38–40 *Mario vs. DK* (GBA):
38 esmagado
39 morto
40 queimado
41 *Game & Watch Gallery 3* (GBC): morto
42 *Game & Watch Gallery 3* (GBC): game over
43 *Donkey Kong* (NES): morto
44–53 *Mario Party Advance* (GBA):
44 nocauteado
45 afogado
46 queimado
47 morto
48 eletrocutado
49 derrotado
50 esmagado
51 frustrado
52 queimado
53 nocauteado
54 *Wrecking Crew* (NES): morto
55 *Wrecking Crew '98* (SNES): derrotado
56 *Yoshi's Island* (SNES): seqüestrado
57 *Super Mario RPG* (SNES): morto
58–61 *Donkey Kong* (GB):
58 esmagado
59 queimado
60 morto
61 agarrado
62 *Mario's Picross* (GB): desnorteado
63 *Super Mario Bros.: The Lost Levels* (NES): morto
64 *Super Mario Bros All-Stars* (SNES): morto
65 *Mario Bros.* (C64): queimado
66 *Mario Bros.* (C64): morto
67–72 *Game & Watch Gallery 4* (GBA):
67 esmagado
68 esmagado
69 queimado
70 picado
71 apavorado
72 morto
73 *Mario & Luigi: Superstar Saga* (GBA): morto
74 *Mario Bros.* (GBA): morto
75 *Mario Bros.* (ZXS): morto
76 *Donkey Kong* (Atari): morto
77 *New Super Mario Bros.* (DS): morto
78 *Alleyway* (GB): destruído
79 *Mario Bros.* (Atari): morto
80 *Mario Party* (N64): queimado
81 *Mario Bros.* (Atari): morto
82–84 *Super Mario Sunshine* (GC):
82 morto
83 queda
84 afogado
85–89 *Mario Party 4* (GC):
85 lançado
86 congelado
87 queimado
88 bombardeado
89 queimado
90–95 *Mario Party 5* (GC):
90 queimado
91 atingido
92 esmagado
93 esmagado
94 empurrado
95 esmagado
96 *Mario Clash* (VB): morto
97–100 *Mario Party 5* (GC):
97 derrotado
98 mordido
99 empurrado
100 bombardeado

DICAS PARA *MARIO STRIKERS CHARGED*

O CAMINHO PARA A VITÓRIA

Ensinamentos técnicos que garantem a vantagem em campo

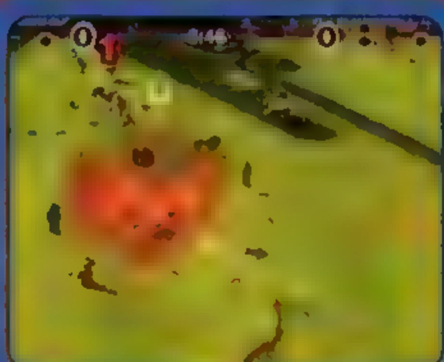


BOLA DENTRO

[illegible]
SEJA RÁPIDO E NÃO VACILE
[illegible]

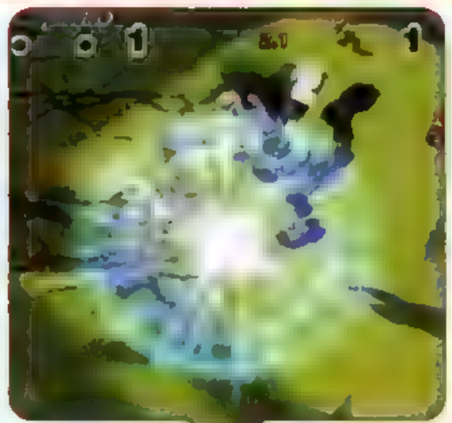
CAPITÃO FANTÁSTICO
QUALQUER HORA E LUGAR
Você tem alguma daquelas carinhas de capitão no slot de itens? Então uma coisa importante a ser lembrada é que não é preciso controlar o capitão para usá-la. Ativar a "carinha" enquanto seu jogador principal estiver deslizando alegremente pelo campo sob controle do computador é uma boa maneira de abrir espaço para um chute especial do personagem secundário.

HAMMER TIME
BOM COMPANHEIRO 2
[illegible]



TRABALHO EM EQUIPE
ATO DE EQUILÍBRIO
É tentador jogar com um monte de chutadores poderosos, mas há muitas vantagens nos jogadores rápidos. Experimente Luigi com três Dry Bones, por exemplo. Waluigi, dois Boos e um Hammer Bro sao difíceis de segurar, mas as oportunidades de gol podem ser limitadas.

CÉREBRO DE PASSARINHO
BOM COMPANHEIRO 1
A meiga Birdo tem a exclusividade de um drible defensivo que não faz ela ser teletransportada para outro lugar no campo. Pressione o direcional digital assim que os defensores chegarem perto e então carregue o chute especial antes que eles fiquem em pé novamente. No mínimo, isso dá um rebote.



DEFESA FORTE
TÁTICAS ANTI-MEGA
[illegible]

DANDO DE GOLEADA

REBOTES
NUNCA DESISTA
Carregue um chute ao máximo antes de soltá-lo e depois siga-o na direção do gol. Há uma boa chance de deixar o goleiro tonto se o seu chute for bem forte, o que abre uma possibilidade de gol para um companheiro veloz ou uma oportunidade para um Mega Strike por parte do capitão do time.

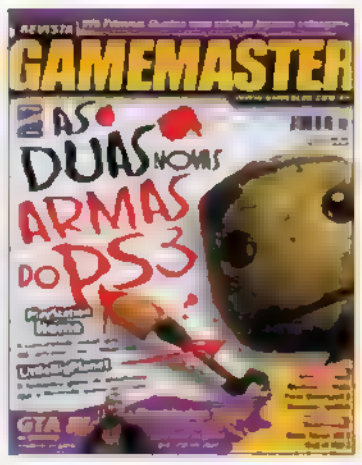
ATAQUE ANTES
METADE TÁ BOM
[illegible]

Ninguém entende mais de games do que a Editora Europa

Game Master, sua revista multiplataforma

Edição 29 – R$ 8,90

- Preview completíssimo do Devil May Cry 4 (PS3/X360): detalhes da jogabilidade; o novo herói; novos inimigos e história da Saga
- **Ainda tem:** Forza 2; Spider-Man 3; Pokémon, Diamond/Pearl; GRAW 2



Edição 28 – R$ 8,90

- As 2 novas armas do PS3 PlayStation Home e LittleBigPlanet
- As primeiras imagens do GTA IV para PS3 e X360
- **Preview:** Manhunt 2, Skate; Forza Motorsport 2, Stuntman: Ignition

Edição 27 – R$ 8,90

- **Na revista:** descubra os segredos do novo Indiana Jones para PS3 e X360 Command & Conquer 3: Tiberium Wars
- **No Guia Completo Detonado:** Grand Theft Auto Vice City Stories

Edição 26 – R$ 8,90

- **Na revista:** a melhor safra de games da história Metal Gear Solid 4; Crysis; Super Mario Galaxy; Final Fantasy XIII, Halo 3; Forza 2 e muito mais
- **No Guia Completo Detonado:** Viva Piñata

Edição 25 – R$ 8,90

- **Na revista:** a melhor safra de games da história Metal Gear Solid 4; Crysis; Super Mario Galaxy; Final Fantasy XIII, Halo 3; Forza 2 e muito mais
- **No Guia Completo Detonado:** Viva Piñata

Para quem curte animes e mangás

R$ 9,90

Animation – Ed. 13

- Nova temporada de Bleach: os segredos da fase inédita no Brasil
- 2 Pôsters, 3 Heróis, Bleach
- Ikki Tousen: fotos e fatos das gatas sensuais deste anime

R$ 9,90

Animation – Ed. 12

- One Piece: guia de personagens, piratas e poderes, do mangá do Bando do Chapéu de Palha
- 2 Pôsters: One Piece e Naruto: Gaara vs. Rock Lee

Compre pelos telefones:
(11) 3038-5050 ou 0800 55 76 67

EDITORA 20 Anos EUROPA

Se preferir, acesse o site www.gameblog.com.br

Preencha este cupom (original ou xerox) e envie pelo correio à Editora Europa: Rua M.M.D.C., Nº 121 05510-900 – Sao Paulo – SP ou pelo Fax (11) 3097-8583

Edição	Qtde.	Preço unit.	Desconto	Total+Frete

**Fretes para postagem simples - 1 exemplar = R$ 3,00 / 2 exemplares: R$ 5,00 / 3 exemplares: R$ 6,25 / 4 exemplares: R$ 8,50 / De 5 a 9 exemplares: R$ 11,50. Prazo de entrega de 3 a 10 dias úteis. Para postagem Sedex, consulte valores pelos telefones.*

Escolha sua forma de pagamento:

☐ **Cartão de Crédito**

☐ MasterCard ☐ Diners ☐ VISA ☐ CREDICARD ☐ American Express

Nº _____ mês ano

Preencha com todos os dígitos impressos no verso do cartão *Validade*

☐ **Envio de Cheque(s) via Correios**
Envie pelo correio o(s) cheque(s) cruzado(s) e nominal(is) à Editora Europa

☐ **Depósito Bancário** *(somente pagamento à vista)*
Faça um depósito no Bradesco (conta 221.978-6, agência 0104-0) ou no Itaú (conta 64469-0, agência 0265) e envie o comprovante de depósito junto com este cupom para o nosso fax: (11) 3097-8583

Coloque aqui os seus dados:

Nome: _____

Endereço: _____

Compl.: _____ Bairro: _____

Cidade: _____ Estado: _____

CEP: _____-_____ Data de nasc.: _____/_____/_____

Profissão: _____

DDD: _____ Fone: _____

Celular: _____ Fax: _____

RG: _____ CPF: _____

E-mail: _____

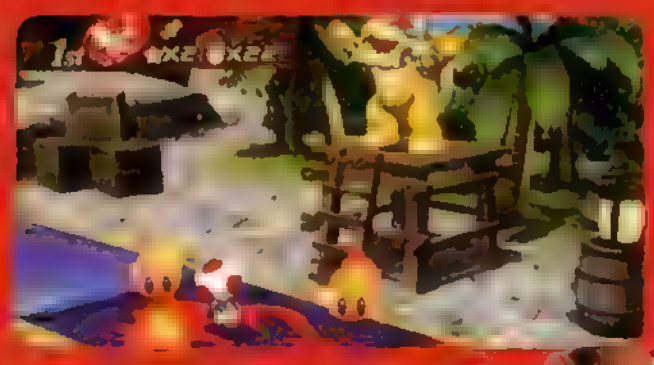
Preços válidos de 01/07/2007 a 31/07/2007 apenas para compras efetuadas pelo telefone por pessoa

FAZENDO A FESTA

Receitas de sucesso para a sua festança

APERTA, GIRA, RETORCE

São mais de 80 minigames diferentes em *Mario Party 8* que se enquadram em meia dúzia de categorias. Mas mesmo com tanta variedade, existem basicamente três maneiras de usar o Wii Remote para alcançar os objetivos e ganhar moedas. Conheça-as agora.



MÉTODO 1: PREPARAR, APONTAR, FOGO!

Simplesmente segure o controle remoto como se fosse um controle remoto (óbvio!), aponte para o objeto desejado e aperte A ou B (dependendo do joguinho). **Exemplo de minigame que utiliza o método:** Boo-ting Gallery. Em um cenário do jogo *Luigi´s Mansion* de GameCube (mas que lembra um pouco a mansão de *Resident Evil*), o jogador deve mirar nos fantasmas e mandar bala neles. No porão, acontece o combate final com o chefe dos Boos.

MÉTODO 2: DIRIGIR, EQUILIBRAR, REBATER E MUITO MAIS

Já está provado que o controle do Wii é extremamente versátil. Em *MP8*, essa versatilidade é colocada em prática nos minigames que usam o sensor de movimentos das maneiras mais incríveis. Você pode fazer movimentos dos mais variados que os personagens reagirão de acordo na tela.

Exemplo de minigame que utiliza o método: Blazing Lassos. Barris com pontuações diferentes ficam rodando no alto da tela. O jogador deve primeiramente girar o controle em movimentos rotatórios, como fazem os peões de rodeio, e depois "lançar" o laço imaginário para acertar um barril. Com o objeto devidamente encaixado na corda, é hora de fazer o movimento contrário e puxá-lo para si.

MÉTODO 3: TRADIÇÃO ACIMA DE TUDO

Vários minigames utilizam o controle em uma posição mais conhecida de quem joga videogame há tempos: na horizontal e com o direcional movimentando os personagens.

Exemplo de minigame que utiliza o método: Frozen Assets. O direcional em cruz leva seu personagem para todos os lados na área de jogo, enquanto que os botões 1 e 2 servem para pular e golpear os adversários.

EXTRAS DESTRAVÁVEIS

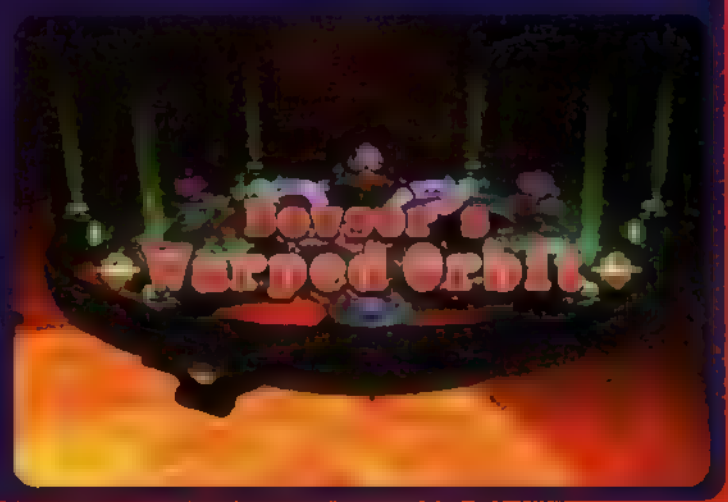
O que seria dessa festa se ela não tivesse convidados de última hora e quitutes-surpresa? Saiba o que fazer para destravar os itens extras de *Mario Party 8*.

TABULEIRO FINAL

Ao escolher o cenário de sua partida pela primeira vez, você vai notar que o tabuleiro Bowser´s Warped Orbit está transparente e não pode ser selecionado. Para destravá-lo, termine o modo Star Battle com qualquer personagem. Mas atenção: não basta chegar ao estágio do Bowser, é preciso ganhar a partida no tabuleiro e depois vencer o dragão gorducho no minigame Superstar Showdown.

NOVOS PERSONAGENS

Os festeiros que podem ser escolhidos no início das partidas são Mario, Luigi, Peach, Yoshi, Wario, Daisy, Waluigi, Toad, Boo, Toadette, Birdo e Dry Bones, mas Blooper e Hammer Bro podem se juntar mais tarde à lista de convidados se você cumprir os objetivos que o jogo exige. Para liberar um dos dois (a ordem é aleatória), termine o modo Star Battle com qualquer um dos personagens iniciais. Para disponibilizar o segundo personagem extra, termine novamente o modo Star Battle, mas agora com o personagem que você liberou da primeira vez.



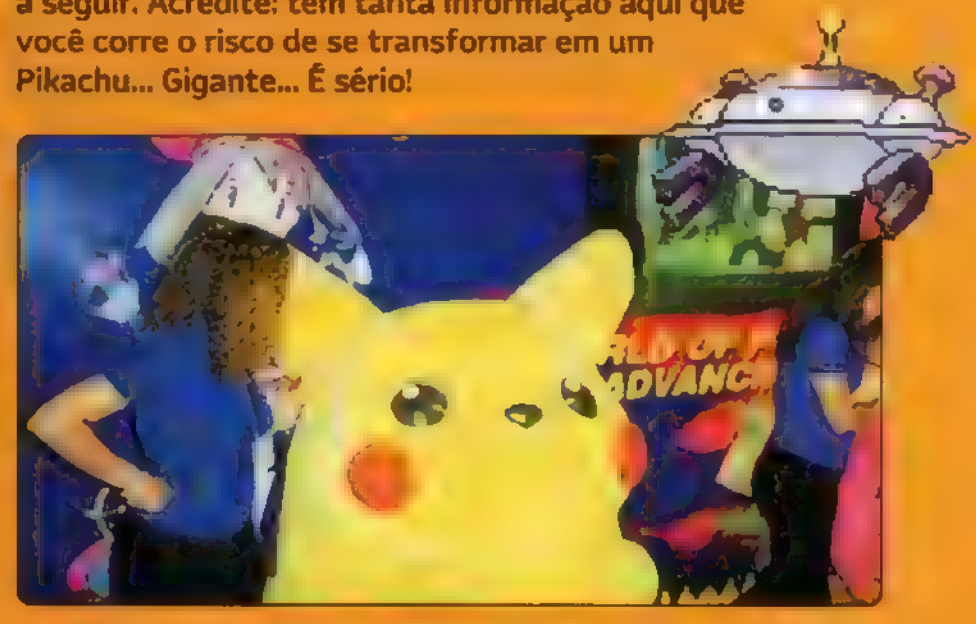
POKÉMON PEARL
DIAMOND

Absolutamente tudo o que você precisa saber para se tornar um expert na nova versão da série

por Daniel Lima

Você pode até tentar, mas nunca vai conseguir capturar todos os pokémon que existem. Por quê? Simples: como fica comprovado pelo lançamento de *Diamond/Pearl*, a Nintendo não tem planos de extinguir sua principal mina de ouro tão cedo.

Marcando a estréia da série no DS, a nova versão conta com mais de cem criaturas novas e vários recursos inéditos que valem a pena ser explorados. Para ajudá-lo nessa tarefa, produzimos o detonado que você confere a seguir. Acredite: tem tanta informação aqui que você corre o risco de se transformar em um Pikachu... Gigante... É sério!



É assim que você vai ficar depois de usar as nossas dicas. Bizarro? Pense pelo lado bom: todo mundo vai gostar de você

CONCEITOS BÁSICOS

Antes de se aventurar em Sinnoh, o continente que serve de palco para o novo jogo, é importante ter em mente o seguinte:

1. Diferentemente das versões anteriores, em que todos os ataques do tipo Normal, Fight, Poison, Ground, Flying, Bug, Rock, Ghost e Steel eram considerados físicos (Attack), enquanto que Fire, Water, Electr, Grass, Ice, Psychic, Dragon e Dark eram especiais (Special Attack), em *Diamond/Pearl* eles não são mais separados dessa maneira. Agora, o que os difere são símbolos que podem ser encontrados nas informações dos mesmos (escolhendo uma criatura no menu Pokémon e clicando na opção Summary). Todas as habilidades que não causam dano diretamente são do tipo Other. Os símbolos são:

Attack **Special Attack** **Other**

2. Uma grande parte do jogo só fica liberada depois que você completa a Sinnoh Pokédex (a primeira versão disponível do aparelho). Mas antes que você se desespere, saiba que, ao contrário das outras versões, não é necessário capturar todas as criaturas para conseguir completá-la – basta avistá-las nas batalhas. Por conta disso, enfrentar treinadores desta vez é tão importante quanto procurar por monstros selvagens. Os únicos que não podem ser vistos em lutas contra treinadores são: Unown, Riolu, Uxie, Mesprit, Azelf, Dialga e Palkia.

3. Explore! O roteiro indica o caminho certo para você completar a aventura, mas existem muitos caminhos "errados" que o levam a itens e pokémon únicos. o

TABELA DE ATAQUES

O segredo para vencer as batalhas na série *Pokémon* é conhecer as fraquezas dos adversários e usar isso a seu favor. Na tabela abaixo, você confere a eficácia de cada tipo de ataque contra as diferentes espécies de monstros existentes.

Legenda: + superefetivo | – pouco efetivo | X nulo

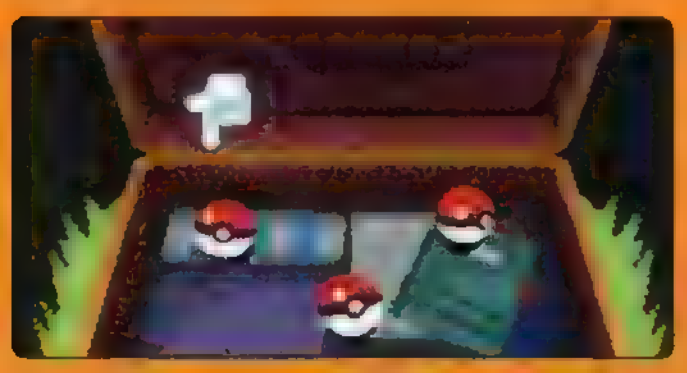
O CONTINENTE DE SINNOH

Um panorama geral do novo continente para você saber onde ficam os pontos importantes do jogo

01. Twinleaf Town
02. Verity Lake
03. Sandgem Town
04. Jubilife Town
05. Oreburgh City
06. Ravaged Path
07. Floaroma Town
08. Valley Windworks
09. Fuego Ironworks
10. Eterna Forest
11. Old Chateau
12. Eterna City
13. Wayward Cave
14. Mt. Coronet
15. Hearthome city
16. Solaceon Town
17. Veilstone City
18. Lake Valor
19. Pastoria City
20. Pokémon Mansion
21. Celestic Town
22. Canalave City
23. Iron Island
24. Snowpoint City
25. Lake Acuity
26. Spear Pillar
27. Sunyshore City
28. Victory Road
29. Pokémon League
30. Pal Park
31. Fight Area
32. Survival Area
33. Resort Area
34. Stark Mountain
35. Fullmoon Island
36. Spring Path

E COMEÇA A NOVA AVENTURA...

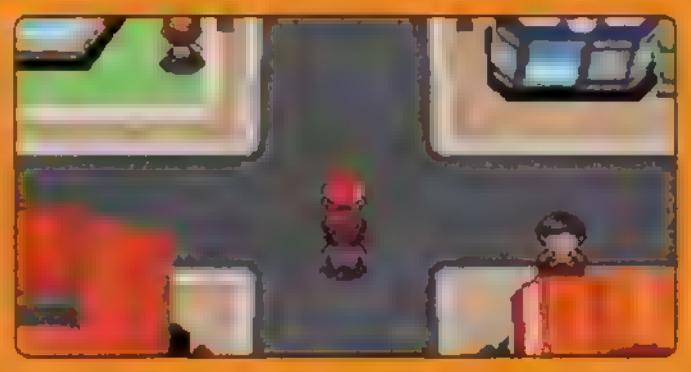
Você começa em Twinleaf Town. Vá direto pra casa do seu vizinho – a única com uma caixa de correio vermelha além da sua – e suba até o segundo andar para falar com ele. Feito isso, saia da casa e, em seguida, da cidade. No Verity Lake, você tem de escolher seu pokémon principal: Turtwig, Chimchar ou Piplup (confira as características de cada um na página 90).



Antes de decidir, porém, saiba que, dependendo da sua escolha, os monstros restantes serão usados por outros dois personagens: seu vizinho (rival), que fica com pokémon mais eficaz contra o seu; e Dawn – ou Lucas, caso tenha escolhido a menina como protagonista –, que fica com a criatura fraca aos ataques do monstros que você escolhe.

Depois da luta inicial contra um Starly, o herói volta pra casa. Após ganhar o Running Shoes (mantenha o B pressionado para correr), saia da cidade e siga pela direita até Sandgem Town. Chegando lá, você ganha automaticamente a Pokédex do Professor Rowan. Volte à Twinleaf Town e converse com a sua mãe para receber um pacote – agora sim a aventura começa para valer.

Retorne a Sandgem Town e vá para o norte, passando pela Route 202 para chegar a Jubilife Town. A primeira coisa que você deve fazer aqui é ir até a Pokémon School e entregar o pacote ao seu rival. Fazendo isso, você recebe o mapa do continente de Sinnoh. Saia da Pokémon School e siga em direção ao norte da cidade. No caminho, você será abordado por um personagem que lhe dará o item Pokétch caso você responda corretamente às perguntas feitas por três palhaços espalhados pela cidade: um fica dentro do Pokémon Center, outro em frente ao edifício da Pokétch Company, e o último em frente ao prédio da Jubilife TV. Fale com todos e selecione sempre a opção "Yes".



Volte ao personagem que abordou você anteriormente e colete o Pokétch. Saia da cidade pelo lado direito (Route 203) e prepare-se para um luta contra o seu rival.

Rival
Starly (Lv. 7)
Turtwig, Chimchar ou Piplup (Lv. 9)

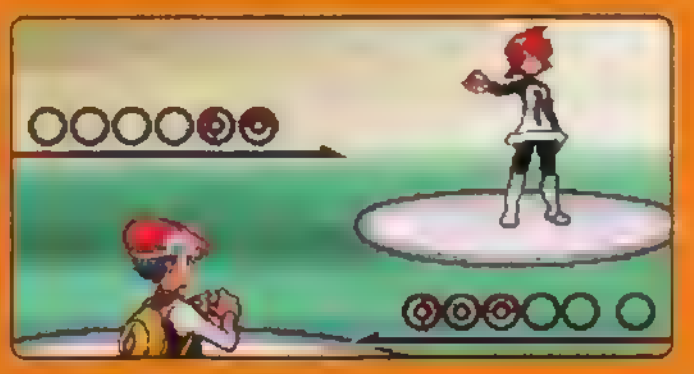
Após derrotá-lo, basta avançar pela Route 203 até encontrar a entrada de

Oreburgh City, onde você recebe o HM06 (Rock Smash) logo de cara. Em seguida, visite o ginásio da cidade para descobrir que ele está fechado. Para conseguir entrar e desafiar a líder do local, é preciso primeiro encontrá-la na mina que fica na parte sudeste da cidade. Explore o local e, quando achá-la, siga para o ginásio para enfrentá-la. Vença-a para ganhar a primeira insígnia (Coal Badge) e a capacidade de usar o Rock Smash fora das batalhas (para destruir certos tipos de rocha).

Gym Leader Roark
Geodude (Lv.12)
Onix (Lv.12)
Cranidos (Lv.14)

Vencida a batalha, volte a Jubilife City e continue pela passagem ao norte. Depois do diálogo, você enfrenta membros do Team Galactic pela primeira vez.

Ao término do combate, avance até Floaroma Town e, de lá, siga pela Route 205 para chegar a Valley Windworks. Converse com o Galactic Grunt em frente à usina elétrica (localizada na extrema direita do local) e vença-o. De volta a Floaroma Town, os inimigos que estavam bloqueando o caminho ao norte não estarão mais lá. Prossiga pela passagem para encontrá-los e derrote-os para adquirir a Works Key. Use-a para entrar na usina elétrica. Avance até o fim – derrotando os membros do Team Galactic que encontrar no caminho – para uma batalha contra a comandante Mars.



Commander Mars
Zubat (Lv.14)
Purugly (Lv.16)

Após derrotar a adversária, o caminho para o norte (à esquerda da usina) fica livre. Além disso, a partir de agora, o pokémon Drifloom passa a aparecer em Valley Windworks todas as sextas-feiras.

A próxima parada é em Eterna Forest, onde você conhece Cheryl, sua primeira companheira de batalhas. Aproveite que a energia dos seus monstros é regenerada totalmente ao término das batalhas para explorar bem o local, avistar e capturar pokémon novos e encontrar alguns itens.

Por ora, ignore as árvores menores – que só podem ser cortadas com o HM01 (Cut).

Saindo da floresta, prossiga pela Route 205 até Eterna City e procure imediatamente o ginásio da cidade. Converse com a líder, entre pela porta logo depois que ela entrar e procure pelos quatro treinadores escondidos no local (todos usam pokémon do tipo Grass) para derrotá-los. Como a área não é grande, não é difícil encontrá-los – basta vasculhar todos os cantos. Livre do último treinador, é só conversar com a líder para dar início à batalha principal.

Gym Leader Gardenia
Cherubi (Lv.19)
Turtwig (Lv.19)
Roserade (Lv.22)

Depois da vitória e de conseguir a segunda insígnia (Forest Badge), saia do ginásio e tente seguir para o lado leste da cidade. Você será parado por Cynthia, que lhe dará o HM01. Use-o para ensinar a habilidade Cut a um pokémon e, com ela, entre no edifício do Team Galaxy. Suba até o último andar para encontrar o comandante Jupiter, que estará fazendo de refém o dono da Cycle Shop (bicicletaria) da cidade.

Commander Jupiter
Zubat (Lv.18)
Skuntank (Lv.20)

Após vencer o inimigo, o dono da Cycle Shop volta ao estabelecimento. Siga-o até lá e converse com ele para ganhar a Bicycle. De lá, entre na casa ao lado do Pokémon Center e converse com o senhor para ganhar o item Explorer Kit. Equipe a Bicycle em seguida para poder prosseguir pela Route 206 (a saída localizada ao sul da cidade). No fim do percurso com a bicicleta, siga pela Route 207 (à direita), passe pelo Mr. Coronet, continue pela Route 208 e avance até Heartrome City. Ao visitar o ginásio, você descobrirá que a líder não está - ela fica em frente ao Contest Hall. Converse com ela e ela dirá que só irá enfrentá-lo quando você estiver mais forte. Em seguida, entre no Contest Hall e converse com sua mãe. Depois, ao tentar sair da cidade, rola mais uma batalha contra o rival.

Rival
Starly (Lv.19)
Buizel (Lv.20) ou Primplup (Lv.21)
Ponyta (Lv.20) ou Monferno (Lv.21)
Roselia (Lv.20) ou Grotle (Lv.21)

Dando continuidade à jornada, siga pelo caminho da direita, mas não deixe de pegar o ovo de Happiny (essencial para completar a Pokédex) antes de sair da cidade. Chegando à Route 209, procure pela Lost Tower, que fica um pouco antes da entrada de Solaceon Town. Tenha certeza de estar com pokémon bons contra os tipo Ghost e então entre na torre para subir até o topo e ganhar o HM04 (Strenght) de um velhinho.

Saia e continue até Solaceon Town. Por enquanto, não há muito o que fazer aqui; apenas lembre-se de que, futuramente, essa será a cidade onde você poderá fazer cruzamento de pokémon. Siga para a Solaceon Ruin, que fica próxima à cidade, para marcar o monstro Unown na Pokédex. O caminho certo nesse labirinto é: escada superior direita, inferior esquerda, superior direita, superior esquerda, superior esquerda e inferior esquerda.

Retornando a Solaceon Town, siga pelo norte até achar um grupo de Psyducks, que, por enquanto, bloquearão a passagem. Portanto, sua única opção é seguir caminho pelo leste, na Route 115, para chegar a Veilstone City. Vá ao ginásio, entre e empurre as paredes móveis indicadas para chegar à líder, que usa pokémon do tipo Fight:

1ª parede do lado leste para direita;
3ª parede do lado leste para direita;
2ª parede do lado leste para direita;
4ª parede do lado leste para direita;
5ª parede do lado leste para esquerda;
2ª parede do lado leste para esquerda;
1ª parede do centro pra esquerda;
3ª parede do lado oeste para esquerda;
4ª parede do lado oeste para esquerda;
5ª parede do lado oeste para direita;
1ª parede do lado oeste para esquerda;
2ª parede do lado oeste para esquerda;
1ª parede do lado oeste para direita;
2ª parede do centro para direita.

Gym Leader Mayiene
Meditite (Lv.27)
Lucario (Lv.30)
Machoke (Lv.27)

Os prêmios por vencer a líder são a terceira insígnia (Cooble Badge) e a capacidade de usar a habilidade Fly (obtida com o HM02 mais à frente), que serve para voar automaticamente de um lugar para outro fora dos combates. Ao sair do ginásio, Dawn pedirá sua ajuda para recuperar a Pokédex que foi roubada por membros do Team Galactic. Vá ao Galactic Warehouse (no canto superior esquerdo da cidade) para participar de uma batalha em dupla acompanhado dela e, após vencer, entre no armazém para conseguir o HM02.

O próximo passo é seguir para Pastoria City e enfrentar o líder do ginásio local. O caminho é bem simples: prossiga pela Route 214, passe por Valor Lakefront e continue pela Route 213.

Para chegar ao líder do ginásio (especialista em pokémon do tipo Water), é necessário abrir caminho pelo labirinto pisando nos botões certos no chão. A seqüência a ser feita é a seguinte:

1) Siga em frente na entrada e, depois, à esquerda. Pressione o botão amarelo para fazer a água descer totalmente;
2) Desça até o fim da escada à direita e então procure o caminho para o norte até achar um botão verde. Acione-o e a água subirá até a metade do ginásio;
3) Desça a escada, passe batido pelo botão amarelo, e siga para o sul. Aperte o botão azul quando encontrá-lo e a água subirá ao nível máximo;
4) Vá para o sul, ignore o botão amarelo mais uma vez, siga para a direita e depois para prossiga para o norte e pressione o botão verde;
5) Volte ao sul, ignore os botões à esquerda e pressione o amarelo;
6) Siga ao norte e depois à esquerda. Por fim, basta subir a escada e ativar o botão azul.

Gym Leader Wake
Gyarados (Lv.27)
Quagsire (Lv.27)
Floatzel (Lv.30)

Com a quarta insígnia (Fen Badge) em mãos, entre no Great Marsh e converse com o primeiro personagem que encontrar para adquirir o HM05 (Defog), cuja função fora dos combates é dissipar neblina nos locias onde ela existe. Ao sair do local, fale com o Galactic Grunt que estará ao lado da entrada e tente segui-lo. Mais uma vez, seu rival surgirá e o desafiará para uma batalha. o

LISTA DE TMs

Habilidades extras nunca são demais. Encontre todos os TMs do jogo

TM01 (Focus Punch): em Oreburgh Gate ou por meio da habilidade Pickup.
TM02 (Dragon Claw): no Mt. Coronet.
TM03 (Water Pulse): no Ravaged Path, localizado na Route 204.
TM04 (Calm Mind): troque na Battle Tower.
TM05 (Roar): na Route 213.
TM06 (Toxic): na Route 212 ou troque na Battle Tower.
TM07 (Hail): na Route 217 ou troque por 10 Green Shards na Route 212.
TM08 (Bulk Up): troque na Battle Tower.
TM09 (Bullet Seed): na Route 204.
TM10 (Hidden Power): desafie os dois estudantes na Pokémon School de Jubilife City ou troque no Game Corner, em Veilstone City.
TM11 (Sunny Day): na Route 212 ou troque por 10 Red Shards na Route 212.
TM12 (Taunt): na Route 111.
1M13 (Ice Beam): na Route 216 ou troque no Game Corner.
TM14 (Blizzard): em Acuity Lake ou à venda no Veilstone Mart.
TM15 (Hyper Beam): à venda no Veilstone Mart.
TM16 (Light screen): à venda no Veilstone Mart.
TM17 (Protect): à venda no Veilstone Mart.
TM18 (Rain Dance): na Route 213 ou troque por 10 Blue Shards na Route 212.
TM19 (Giga Drain): na Route 209.
TM20 (Safeguard): à venda no Veilstone Mart.
TM21 (Frustration): no Galactic Warehouse (em Veilstone City) ou troque no Game Corner.
TM22 (Solar Beam): à venda no Veilstone Mart.
TM23 (Iron Tail): na Iron Island.
TM24 (Thunderbolt): em Valley Windworks ou troque no Game Corner.
TM25 (Thunder): no Lake Valor ou à venda no Veilstone Mart.
TM26 (Earthquake): em Wayward Cave, por meio da habilidade Pickup ou troque na Battle Tower.
TM27 (Return): Lost Tower (ao sul de Solaceon Town, na Route 209) ou troque no Game Corner.
TM28 (Dig): na Ruin Maniac Cave, localizada na Route 214.
TM29 (Psychic): na Route 211 ou troque no Game Corner.
TM30 (Shadow Ball): na Route 210 ou troque na Battle Tower.
TM31 (Brick Break): em Oreburgh Gate ou troque na Battle Tower.
TM32 (Double Team): em Wayward Cave ou troque no Game Corner.
TM33 (Reflect): à venda no Veilstone Mart.
TM34 (Shock Wave): na Route 215.
TM35 (Flamethrower): em Fuego Ironworks ou troque no Game Corner.
TM36 (Sludge Bomb): no Galactic Headquarters (em Veilstone City) ou troque na Battle Tower.
TM37 (Sandstorm): na Route 228 ou troque por 10 Yellow Shards na Route 212.
TM38 (Fire Blast): no Verity Lake ou à venda no Veilstone Mart.
TM39 (Rock Tomb): no Ravaged Path, localizado na Route 204.
TM40 (Aerial Ace): na Route 113 ou troque na Battle Tower.
TM41 (Torment): na Victory Road.
TM42 (Facade): na Survival Area.
TM43 (Secret Power): no Amity Square, em Hearthome City.
TM44 (Rest): troque no Game Corner ou por meio da habilidade Pickup.
TM45 (Atract): no Amity Square, em Hearthome City, ou troque na Battle Tower.
TM46 (Thief): em Eterna City, à direita da Galactic Tower.
TM47 (Steel Wing): na Route 209.
TM48 (Skill Swap): em Canalave City, dentro de uma das casas.
TM49 (Snatch): no Galactic Warehouse (em Veilstone City).
TM50 (Overheat): na Stark Montain.
TM51 (Roost): na Route 210.
TM52 (Focus Blast): à venda no Veilstone Mart.
TM53 (Energy Ball): troque na Battle Tower.
TM54 (False Swipe): à venda no Veilstone Mart.
TM55 (Brine): consiga a Fen Badge.
TM56 (Fling): com um personagem na Route 222.
TM57 (Charge Beam): consiga a Beacon Badge.
TM58 (Endure): troque no Game Corner.
TM59 (Dragon Pulse): na Victory Road ou troque na Battle Tower.
TM60 (Drain Punch): consiga a Cooble Badge.
TM61 (Will-O-Wisp): troque na Battle Tower.
TM62 (Silver Wind): na Route 212.
TM63 (Embargo): em Veilstone City.
TM64 (Explosion): no Game Corner.
TM65 (Shadow Claw): consiga a Relic Badge.
TM66 (Payback): na Route 215.
TM67 (Recycle): no Eterna Condominiums, em Eterna City.
TM68 (Giga Impact): troque no Game Corner.
TM69 (Rock Polish): em Mt. Coronet, perto da entrada da Route 211.
TM70 (Flash): na Route 207 ou à venda no Veilstone Mart.
TM71 (Stone Edge): na Victory Road, em uma seqüência de rampas usando a Bicycle, ou troque na Battle Tower.
TM72 (Avalanche): consiga a Icicle Badge.
TM73 (Thunder Wave): troque na Battle Tower.
TM74 (Gyro Ball): troque no Game Corner.
TM75 (Swords Dance): troque no Game Corner.
TM76 (Stealth Rock): consiga a Coal Badge.
TM77 (Psych Up): na Route 211.
TM78 (Captivate): na Route 204, usando a habilidade Cut para chegar até ele, ou na Victory Road.
TM79 (Dark Pulse): na Victory Road.
TM80 (Rock Slide): no Mt. Coronet.
TM81 (X-Scissor): na Route 221 ou troque na Battle Tower.
TM82 (Sleep Talk): em Eterna Forest.
TM83 (Natural Gift): à venda no Veilstone Mart.
TM84 (Poison Jab): na Route 212.
TM85 (Dream Eater): em Valor Lakefront, usando a habilidade Rock Climb.
TM86 (Grass Knot): consiga a Forest Badge.
TM87 (Swagger): na Pokémon Mansion, localizada na Route 212.
TM88 (Pluck): em Floaroma Town, dentro de uma casa onde há um Cleffa.
TM89 (U Turn): em Canalave City, usando a habilidade Surf, ou troque no Game Corner.
TM90 (Substitute): em Old Chateau ou troque no Game Corner.
TM91 (Flash Cannon): consiga a Mine Badge.
TM92 (Trick Room): no hotel entre as Routes 213 e 214.

BATALHAS IMPORTANTES

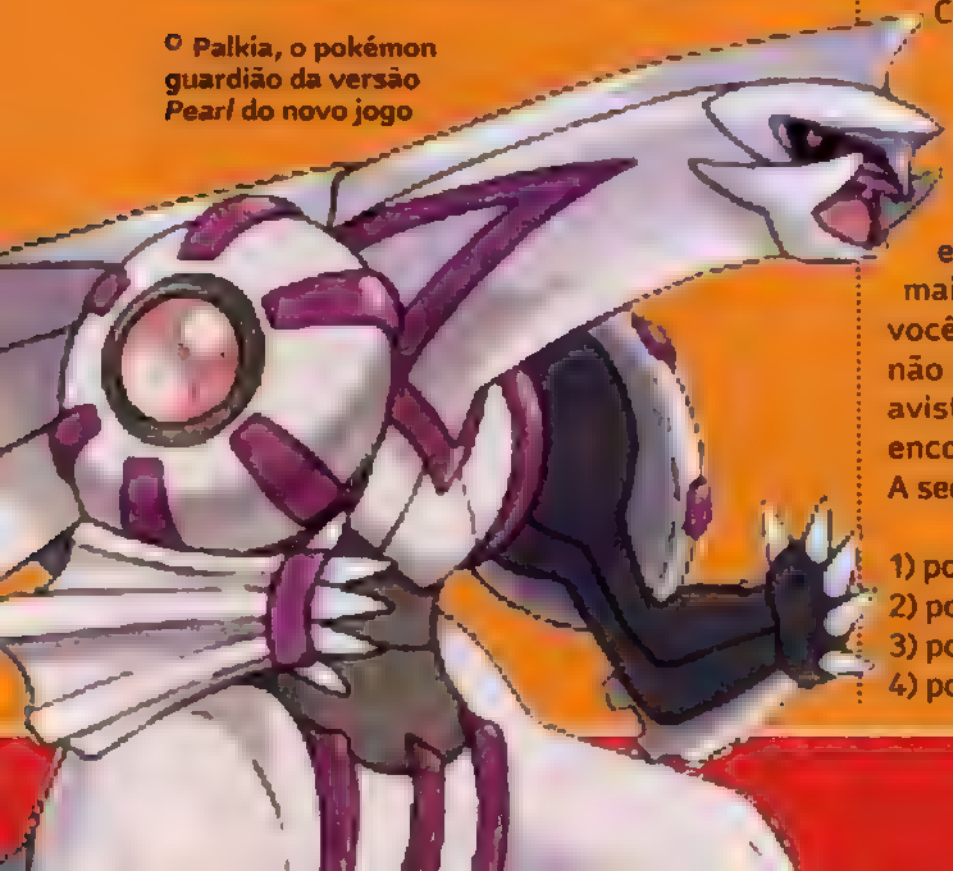
Alguns pokémon são difíceis de serem capturados e/ou exigem muito treino para serem marcados na Pokédex. Esta lista indica os treinadores que você pode enfrentar para completar a Sinnoh Pokédex sem se preocupar em capturar todas essas criaturas antes de conseguir a National Pokédex.

Localização	Treinador	Pokémon
Route 205	Pokémon Ranger	Pachirisu
Eterna Forest	Bug Catcher	Burmy
Route 207	Youngster Josh	Chimchar
Route 208	Aroma Lady Hanna	Combee
Route 210	Pokémon Ranger Mario	Piplup
Route 212	PKMN Ranger Jeffrey	Primplup
Route 213	Pokémon Ranger Lukas	Wingull
Route 215	Ace Trainer	Monferno
Route 216	Pokémon Ranger Peter	Combee
Route 214	Beauty Devon	Wormadam
Route 221	Ace Trainer Alyssa	Combee
Route 210	Ace Trainer Ernest	Mothim
Route 221	Ace Trainer Spencer	Drapion
Route 223	Swimmer Miranda	Lumineon
Victory Road	Ace Trainer Dana	Buizel, Floatzel e Lumineon
Victory Road	Ace Trainer Sydney	Clefable e Torterra
Victory Road	Veteran Edgar	Salamence

Rival
Starly (Lv.26)
Buizel (Lv.25) ou Primplup (Lv.28)
Ponyta (Lv.25) ou Monferno (Lv.28)
Roselia (Lv.25) ou Grotle (Lv.28)

Após vencê-lo, continue no encalço do Galactic Grunt, que irá até perto da entrada do Lake Valor. Por fim, derrote-o na batalha.

Em seguida, você encontrará Cynthia mais uma vez e receberá o SecretPotion.



O Palkia, o pokémon guardião da versão *Pearl* do novo jogo

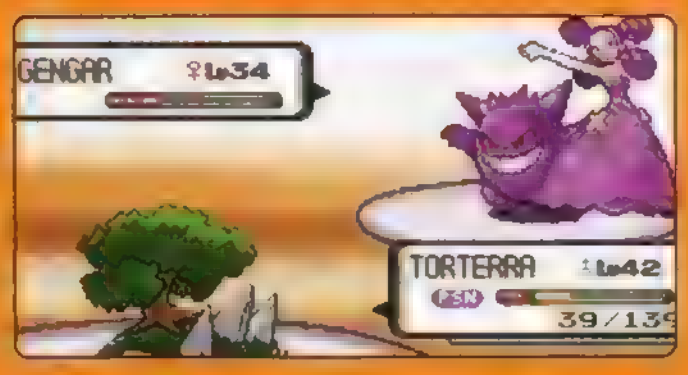
Voe até Solaceon Town com a habilidade Fly e siga para a Route 210. Use o item que ganhou de Cynthia para curar os Psyducks avistados anteriormente e, assim, fazer com que eles saiam do caminho.

Feito isso, Cynthia lhe dará o Old Charm, para que você o entregue à avó dela em Celestic Town. Para chegar lá, basta avançar pelo caminho que estava sendo bloqueado pelos Psyducks, usando a habilidade Defog para facilitar a caminhada.

Já em Celestic Town, um membro do Team Galactic estará causando problemas no centro da cidade. Derrote-o e a avó de Cynthia aparecerá para pegar o Old Charm. Em seguida, entre na caverna central para ganhar o HM03 (Surf), que, fora das batalhas, serve para você se locomover normalmente pela água (mar e rios).

A essa altura, já é possível lutar contra a líder do ginásio em Hearthome City, portanto, siga para lá – tenha em mente que os pokémon usados no local são todos do tipo Ghost. Para chegar à líder, você tem duas opções: ler as placas e escolher as portas certas (o caminho mais rápido) ou escolher as portas erradas (o caminho mais longo). A segunda opção faz com que você lute contra alguns treinadores, o que não é uma má idéia, já que é possível avistar alguns pokémon difíceis de serem encontrados para completar a Pokédex. A seqüência para abrir as portas certas é:

1) porta da direita;
2) porta do meio;
3) porta da esquerda;
4) porta da direita.



Gym Leader Fantina
Drifblim (Lv.32)
Mismagius (Lv.36)
Gengar (Lv.34)

Derrotando a líder, você ganha a quinta insígnia (Relic Badge) e consegue usar a habilidade Surf fora das lutas.

Saia do ginásio e voe para Jubilife City. De lá, vá para a saída no lado oeste da cidade e avance pela Route 218 em direção a Canalave City. Logo na primeira ponte, você precisará enfrentar seu rival mais um vez.

Rival
Staravia (Lv.31)
Heracross (Lv.30)
Ponyta (Lv.32) ou Monferno (Lv.35)
Roselia (Lv.32) ou Grotle (Lv.35)
Buizel (Lv.32) ou Prinplup (Lv.35)

Após vencê-lo, vá para o ginásio local, no qual o líder usa pokémon do tipo Steel. No local, existem vários elevadores, e você só consegue chegar ao líder escolhendo os certos. Logo na entrada, suba usando o elevador à extrema direita. Depois de passar por quatro elevadores, escolha o de cima e, por último, o de cima novamente. Agora é só seguir o caminho até o líder.

Gym Leader Byron
Bronzor (Lv.36)
Bastiodon (Lv.39)
Steelix (Lv.36)

Obtendo a sexta insígnia (Mine Badge), você agora consegue usar a habilidade Strenght fora das batalhas, para empurrar certos tipos de pedra. Antes de dar continuidade à aventura, vá para Iron Island – converse com o marinheiro que fica no canal bem no centro da cidade para ser levado de barco automaticamente até lá. Dentro da única caverna existente, encontre com Riley para participar de várias batalhas em dupla. Lembre-se de ter espaço no time para receber um ovo de Riolu, essencial para completar a Pokédex.

De volta a Canalave City, siga para biblioteca da cidade e converse com o Professor Rowan.

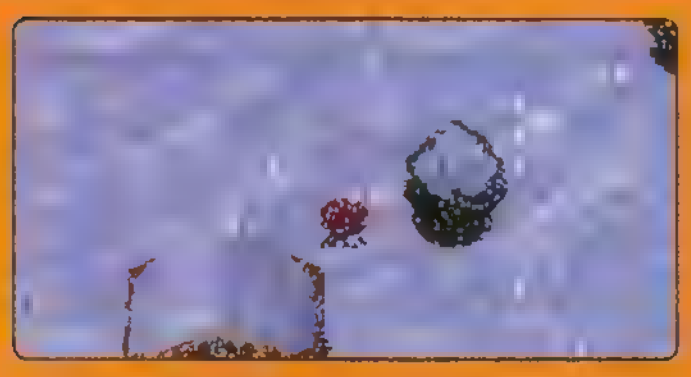
Após o papo, voltar ao Lake Valor, onde o Team Galatic estará esperando você para uma série de lutas. A última, contra o comandante Saturn, rola dentro da caverna.

Commander Saturn
Kadabra (Lv.35)
Toxicroack (Lv.37)
Bronzor (Lv.35)

Ao término da batalha contra Saturn, vá ao Lake Verity enfrentar a comandante Mars mais uma vez.

Commander Mars
Golbat (Lv.37)
Bronzor (Lv.37)
Purugly (Lv.39)

Vencida a batalha, o Professor Rowan pede para você verificar o Lake Acuity. Para chegar lá, voe até Eterna City, siga para o Mt. Coronet usando a Route 211 e, dentro da caverna, use a habilidade Strenght na parte nordeste para empurrar uma pedra e achar a entrada para o andar inferior. Assim que descer, dissipe a neblina usando o Defog para facilitar a seu avanço. Siga para o norte até achar outra escada e a saída para a Route 206. Prossiga pela Route 207 e não deixe de procurar pelo HM08 (Rock Climb) em meio à nevasca – ele fica bem próximo a uma das poucas casas que existem ao longo do caminho.



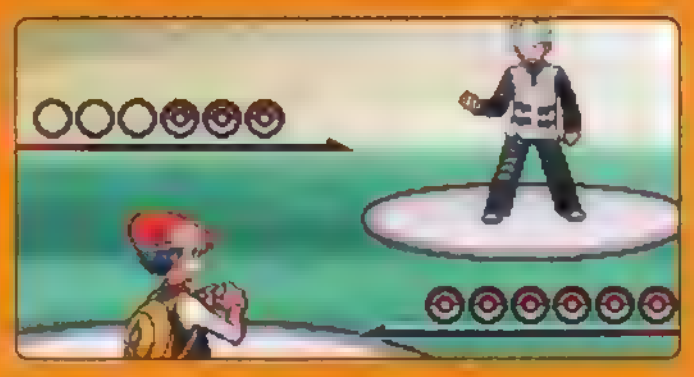
Continue para o norte até chegar à área do Lake Acuity. Por enquanto, membros do Team Galactic bloqueiam a entrada. Siga pela direita e avance até chegar a Snowpoint City. Visite o ginásio da cidade – cuja líder usa pokémon do tipo Ice – e siga os passos a seguir para escorregar da maneira certa pelo piso e destruir as bolas de neve no centro:

1) A partir da entrada, dê um passo para a esquerda e, depois, siga para o norte;
2) Volte à porta escorregando para baixo, dê dois passos para direita e suba;
3) Vá para direita, suba a escada, escorregue para o norte e, então, para a esquerda. Dê mais um passo a esquerda, escorregue para o sul e depois para a esquerda;
4) Suba a escada à esquerda até o andar mais alto, escorregue uma vez para o norte, depois para a direita e, em seguida, para baixo. Por fim, escorregue para a direita;
5) De novo, suba pela esquerda até o andar mais alto. Escorregue duas vezes para cima e uma para esquerda;
6) Escorregue para a esquerda, desça e dê um passo para a direita;
7) Suba pela esquerda mais uma vez e, após a última escada, escorregue para baixo, direita, cima, esquerda, baixo e direita;
8) Vá para baixo, para a esquerda e suba a escada. Siga para o norte, escorregue para a esquerda, cima e direita. Agora volte para a frente da porta e sigua reto até a líder.

Gym Leader Candice
Snover (Lv.38)
Abomasnow (Lv.42)
Sneasel (Lv.38)
Medicham (Lv.40)

Saindo vitorioso da luta, você recebe a sétima insígnia (Icicle Badge) e pode usar a habilidade Rock Climb fora das batalhas, para escalar certos locais. Agora, a passagem para Lake Acuity estará aberta. Siga para lá e, após escutar a conversa sobre o Team Galactic, voe direto para Veilstone City. Fale com o Galactic Grunt em frente ao Galactic Building para conseguir uma Storage Key. Ela é invisível e fica no ponto onde o Galactic Grunt estava antes de correr – para encontrá-la, basta se aproximar do local e pressionar o botão A. Vá até o Galactic Warehouse (onde você pegou o HM02 anteriormente) e use a chave.

Ao entrar no prédio, desça a escadaria e siga pela direita até encontrar um conjunto de escadas. Quando avistar dois pontos de teletransporte, escolha o da esquerda. Depois, teletransporte-se de novo e suba a escada. Continue para a esquerda e pegue a Galactic Key. Saia da Galactic Warehouse e siga para o prédio principal. Use a nova chave para conseguir subir a escada, siga pela direita e entre na primeira sala para usar o teletransportador. Depois, suba a escada, siga pela esquerda e entre no teletransportador da esquerda. Suba a última escada e se prepare para enfrentar o líder do Team Galactic.



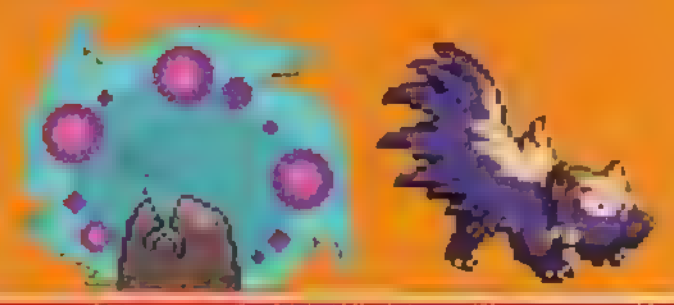
Galactic Boss Cyrus
Murkrow (Lv.40)
Golbat (Lv.40)
Sneasel (Lv.43)

Ao derrotá-lo, você recebe a Masteball. Siga pela direita e entre no teletransportador para enfrentar o comandante Saturn pela última vez.

Commander Saturn
Kadabra (Lv.38)
Bronzor (Lv.38)
Toxicroak (Lv.40)

Vencida a batalha, aperte o botão na máquina para libertar os três pokémon lendários: Uxie, Mesprit e Azelf.

Saia do prédio e voe para Oreburgh City. Prossiga pela Route 207 e entre no Mt. Coronet. Lá dentro, vá para o norte, use a habilidade Surf e, depois, a Rock Climb para subir ao segundo andar. Avance para a esquerda até avistar uma ponte e passe por cima dela para continuar em direção ao norte. Mais adiante, vire à direita para achar outra ponte. Atravesse por cima dela e dê a volta por baixo para achar uma porta. Entre e prossiga pelas escadas. Na bifurcação, siga para o norte. Alguns Galactic Grunts aparecerão no seu caminho. Após enfrentá-los, você sairá em uma área com neve. Siga à direita, continue para o norte, use o Rock Climb uma vez e avance para a esquerda até encontrar uma caverna. Novos confrontos contra Galactic Grunts rolarão em seqüência até você achar a saída. Do lado de fora, desça as escadas, porém não entre na primeira caverna. Em vez disso, siga pela esquerda usando o Rock Climb. o



Continue para a esquerda até encontrar uma nova entrada. Derrote todos os inimigos que surgirem no caminho para chegar à sala final, onde você participará de uma luta em dupla ao lado do seu rival. É bom lembrar, no entanto, que para entrar na sala é necessário que pelo menos dois dos seus pokémon estejam vivos.

Commander Jupiter
Bronzor (Lv.41)
Skuntank (Lv.46)
Golbat (Lv.41)

Commander Mars
Bronzor Lv.41
Purugly Lv.45
Golbat Lv.42

Na seqüência, você enfrenta o líder do Team Galactic novamente.

Galactic Boss Syrus
Honchkrow (Lv.45)
Gyarados (Lv.45)
Crobat (Lv.46)
Weavile (Lv.48)

Com o líder fora do caminho, você fica livre para capturar o pokémon guardião (Dialga na versão *Diamond* e Palkia na versão *Pearl*). Caso não tenha nenhuma Pokéball, perca a batalha contra a criatura de propósito para voltar automaticamente à última cidade que visitou. E não se preocupe, pois o monstro estará no mesmo local quando você voltar até ele.

Depois do guardião, você pode capturar os três pokémon lendários, cada um em um lago diferente: Uxie no Lake Acuity, Azelf no Lake Valor e Mesprit no Lake Verity. Exceto o último, que depois de encontrado fica voando por todo o continente (use a função 13 do Pokétch para achá-lo mais facilmente), os outros dois permanecem no mesmo local. Além de capturar os três, não deixe de ir a Celestic Town para ver o guardião da versão diferente da sua e, assim, marcá-lo na Pokédex.

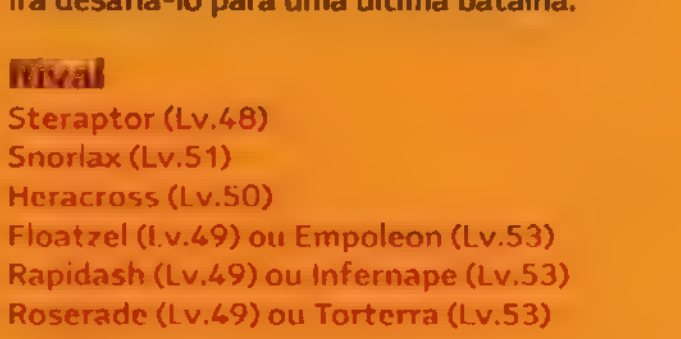
Após completar as tarefas, voe para Veilstone City e siga para Valor Lakefront (o personagem que bloqueava a passagem para a Route 222 não estará mais lá). Prossiga pela rota e você chegará a Sunyshore City. Vá direto ao Vista Lighthouse para encontrar o líder do ginásio local, que abrirá o mesmo em seguida. Entre no local sabendo que os treinadores usam pokémon do tipo Electric e que o caminho até o líder é cheio de engrenagens – as quais giram quando você pisa nos botões certos. A seqüência certa é:

Sala 1: pise no botão verde da direita e no verde da esquerda;
Sala 2: pise três vezes no botão azul, dê a volta na sala pelo canto esquerdo, pise uma vez no botão azul do alto da tela e depois uma vez no botão verde;
Sala 3: pise no botão vermelho da direita e no vermelho da esquerda. Suba a escada da esquerda, pise no botão verde duas vezes e depois no botão azul uma vez. Desça pelo lado direito, pise no botão vermelho da direita e suba de volta para enfrentar o líder.

Gym Leader Volkner
Raichu (Lv.46)
Octlerry (Lv.47)
Ambipon (Lv.47)
Luxray (Lv.49)

Com a oitava e última insígnia (Beacon Badge) em mãos, não só a habilidade Waterfall (HM07) ficará disponível para uso fora dos combates – ela serve para navegar cachoeiras acima –, como também o caminho para encontrar a Elite Four será aberto. Antes de entrar na Route 223, pegue o HM07 com Jasmine.

Sua próxima parada, Victory Road, fica ao norte da Route 223. Tenha certeza de estar com os seus melhores pokémon e lute com o máximo de treinadores que puder, já que muitos deles possuem criaturas até então nunca vistas. Já em Victory Road, o caminho a ser percorrido é: na entrada, siga por três pontes até um caminho onde é possível usar o Rock Climb. Desça e siga pela esquerda até encontrar uma escada. Suba por ela e continue em direção ao norte. Suba ao próximo andar para encontrar outras escadas. Siga para o sul, usando o Rock Smash e o Strenght para abrir caminho. Ao encontrar um caminho com duas pedras, use o Strenght na da esquerda, dê a volta e empurre-a para a posição original para poder continuar.



Ao encontrar mais três pedras que podem ser movidas, empurre-as para a direita e continue em direção ao norte até a próxima escada. Passe pela ponte, use o Rock Climb e vá para a esquerda. Suba, siga à direita para achar mais uma escada e desça por ela. Continue descendo até ser obrigado a usar o Surf. Na bifurcação, escolha o caminho da direita e avance até encontrar uma cachoeira. Use o Waterfall para subir por ela, prossiga para a esquerda e depois para baixo. Encontrando a escada, suba, vá para a esquerda, desça, vire à direita e suba usando o Rock Climb. Agora é só seguir em frente até a porta da Pokémon League. Ao tentar entrar na sala da Elite Four, seu rival irá desafiá-lo para uma última batalha.

Rival
Steraptor (Lv.48)
Snorlax (Lv.51)
Heracross (Lv.50)
Floatzel (Lv.49) ou Empoleon (Lv.53)
Rapidash (Lv.49) ou Infernape (Lv.53)
Roserade (Lv.49) ou Torterra (Lv.53)

Recupere a energia dos seus pokémon após o combate e compre o máximo de itens de regeneração (Potion, Super Potion, Hyper Potion, etc) que puder. Além disso, não deixe de consultar a tabela de ataques no início do roteiro para conhecer as fraquezas dos monstros dos oponentes e usar seus pokémon mais fortes e eficazes contras eles.

Elite Four Aaron
Dustox (Lv.53)
Beautyfly (Lv.53)
Heracross (Lv.54)
Vespiqueen (Lv.54)
Drapion (Lv.57)

Elite Four Bertha
Quagsire Lv.55
Hippowdon Lv.59
Sudowoodo Lv.56
Golem Lv.56
Whiscash Lv.55

Elite Four Flint
Rapidash (Lv.58)
Lopunny (Lv.57)
Steelix (Lv.57)
Infernape (Lv.61)
Drifblim (Lv.58)

Elite Four Lucian
Mr. Mime (Lv.59)
Alakazam (Lv.60)
Girafarig (Lv.59)
Brozong (Lv.63)
Medicham (Lv.60)

Com o quarto membro derrotado, é hora de enfrentar a campeã, Cynthia. O time dela é bastante equilibrado, portanto tenha certeza de que a opção Battle Style (no menu Options) esteja em Shift, assim você consegue mudar de pokémon antes que ela coloque outro em batalha. Fazendo isso, você fica sempre em vantagem.

Champion Cynthia
Spiritomb (Lv.61)
Gastrodon (Lv.60)
Milotic (Lv.63)
Roserade (Lv.60)
Garchomp (Lv.66)
Lucario (Lv.63)

Pronto, você é o novo campeão. Mas nem pense em relaxar, pois ainda existem muitas outras áreas a serem exploradas no continente do jogo, principalmente se, a essa altura, você já conseguiu completar a Sinnoh Pokédex. o

POKéTCH ATUALIZADO

Conheça todas as funções do novo apetrecho e saiba como conseguí-las – mesmo que você nunca use a maior parte delas durante a aventura

Nº	NOME	LOCALIZAÇÃO	FUNÇÃO
01	Digital Clock	[illegible]	Relógio digital
02	Calculator	[illegible]	Calculadora
03	Memo Pad	[illegible]	Quadro para anotações
04	Step Counter	[illegible]	Contador de passos – útil para saber quanto falta para um ovo chocar
05	Your Party	[illegible]	Mostra os monstros do seu time
06	Happiness Checker	[illegible]	Usado para verificar o nível de felicidade dos seus pokémon
07	Dowsing Machine	[illegible]	Serve para encontrar itens invisíveis
08	Berry Checker	Route 208, na casa do Berry Master	Usado para monitorar os locais onde você plantou berries
09	Breeding Center Checker	[illegible]	Serve para verificar a evolução dos pokémon guardados no Daycare Center
10	Pokémon History	[illegible]	Mostra os últimos pokémon capturados
11	Counter	[illegible]	Contador simples
12	Analog Clock	Em Celestic Town, dentro de uma das casas	Relógio analógico
13	Marking Map	[illegible]	Mapa com opção de marcar lugares. Mostra também a localização do Mesprit e Cresselia
14	Wireless Searcher	Em Jubilife City, com o dono da Poketch Co., depois de conseguir cinco insignias	Procura jogadores usando a conexão Wireless do DS
15	Coin Toss	[illegible]	Uma moeda para tirar cara ou coroa
16	Type Chart	Em Jubilife City, com o dono da Poketch Co, depois de conseguir sete insignias	Mostra a eficácia de um determinado ataque contra um tipo de pokémon
17	Calendar	[illegible]	Calendário
18	Drawing Board	Leve um pokémon de nature Naive até a casa ao lado da estátua de Munchlax, em Sunyshore City	Quadro para desenhar
19	Roulette	[illegible]	Roleta
20	Pokéradar Checker	Com o Professor Oak, no Pal Park	Serve para ver os recordes de pokémon enfrentados em seqüência usando o Pokéradar
21	Kitchen Timer	[illegible]	Marcador de contagem regressiva
22	Color Changer	[illegible]	Muda a cor do Poketch
23	Matchup Checker	[illegible]	Verifica se dois monstros podem cruzar
24	Stopwatch	Evento da Nintendo	Cronômetro
25	Alarm Clock	[illegible]	Alarme

GUIA DE CAÇA

Em outras palavras: não deixe um único espaço vazio na nova Pokédex

Se você é iniciante na série *Pokémon*, saiba que mais importante do que chegar ao final da aventura, é capturar todos os monstros existentes de cada nova versão. Em *Diamond/Pearl*, a busca por criaturas se divide em antes e depois de conseguir a National Pokédex (a segunda versão do aparelho, que só fica disponível depois que você completa a Sinnoh Pokédex). Conheça as diferentes maneiras de se obter todos os pokémon do jogo.

GRAMA E ÁGUA

A forma mais comum de encontrar pokémon: perambular em locais com grama alta ou navegar usando a habilidade Surf. Para facilitar sua vida, verifique a Pokédex sempre que avistar pokémon em batalhas contra treinadores – assim você descobre onde esses monstros aparecem com mais freqüência. A única grande mudança em relação à última versão da série é o retorno da mudança de horário no universo do jogo, o que influência na aparição das criaturas (algumas só aparecem à noite; outras, só durante o dia). O bom disso é que o relógio do jogo é baseado nas configurações do DS, então você pode mudá-las a qualquer momento para encontrar determinados pokémon quando bem entender. Só tenha em mente que isso fará com que você tenha problemas com berries plantadas, eventos diários, entre outras coisas, que demorarão muito mais para acontecer.

PESCA

Em *Diamond/Pearl*, a vara de pescar funciona de uma forma um pouco diferente das gerações anteriores: após usá-la (selecionando-a seção Key Itens do menu Bag), basta pressionar o botão A na hora em que o sinal de exclamação aparecer sobre a cabeça do seu personagem. Existem três tipos de varas, que são encontradas em locais diferentes e servem para fisgar criaturas específicas dependendo do lugar onde são usadas. Descubra que locais são esses:

Old Rod
Localizada entre a Route 218 e Jubilife City. Serve apenas para pescar Magikarps.

Good Rod
Localizada na Route 209. Consegue fisgar Barboach, Finneon, Goldeen, Gyarados, Horsea (Route 226), Magikarp, Poliwag (Route 225) e Remoraid.

Super Rod
Localizada na Fight Area, que fica acessível somente depois que você completa a Sinnoh Pokédex e vence o grupo Elite Four. Os pokémon que podem ser encontrados com ela são: Carvanha (Great Marsh), Chinchou (Route 220), Clamperl (Route 219 e Route 221), Corpish (Celestic Town), Crawdaunt (Celestic Town), Dragonair, Dratini (Mt. Coronet, em uma área próxima a uma cachoeira), Gyarados, Lanturn (Route 230), Lumineon, Luvdisc (Route 224), Octillery, Poliwhirl (Route 225), Quillfish (Iron Island), Relicanth (Route 226), Seadra (Route 226), Seaking, Sharpedo (Route 213 e Route 222), Shellder (Fuego Ironworks, Valley Windworks e Route 205), Staryu (Sunyshore City e Canalave City), Wailmer, Wailord (Route 223 e Route 230) e Wishcash.

HONEY

Em *Diamond/Pearl*, existem árvores amarelas nas quais você pode usar o item Honey (mel) para atrair pokémon até o local. É possível comprar o item em Floaroma Meadow. Os monstros que só podem ser capturados dessa maneira são: Aipom, Burmy, Cherubi Combee, Heracross e Munchlax, que, às vezes, aparecem para tentar roubar o item.

GREAT MARSH

Localizado em Pastoria City, funciona como o Safari Zone da versão *Red/Blue*: você paga 500 e tem direito a 30 Safari Balls e a 500 passos para procurar e capturar criaturas. A única diferença é a existência de um pântano que dificulta na hora de passear entre as áreas.

Após completar a Sinnoh Pokédex, vários outros pokémon começam a aparecer no local. Para achar os mais raros, use sempre o binóculos do segundo andar. Abaixo, você descobre os monstros que pode capturar no Great Marsh.

Aparecem o tempo todo, desde o início: Psyduck, Hoothoot, Noctowl, Marill, Wooper, Quagsire, Azurill, Starly, Bidoof, Bibarel e Budew.

Aparecem somente alguns dias, desde o início: Golduck, Roselia, Staravia, Skorupi, Drapion, Croagunk, Toxicroak e Carnivine.

Aparecem somente depois que você consegue a National Pokedex: Paras, Exeggcute, Kangaskhan, Yanma, Shroomish e Gulpin.

Aparece somente com o cartucho da versão *FireRed* no slot 2 do DS: Arbok.

CARTUCHOS ANTIGOS NO SLOT 2 DO DS

Não é só no Great Marsh que pokémon aparecem caso você tenha cartuchos de versões antigas conectados ao slot 2 do DS. Veja:

Qualquer cartucho
Haunter e Gengar (Old Chateau).

Ruby
Seedot (Eterna Forest, Route 203, Route

204 e Route 210), Nuzleaf (Route 210 e Route 229), Mawile (Iron Island), Zangooze (Route 208 e Route 210), Solrock (Mt. Coronet, Spring Path, Turnback Cave, Lake Verity, Lake Valor e Lake Acuity).

Sapphire
Lotad (Route 203, Route 204, Route 205 e Route 212), Lombre (Route 212 e Route 229), Sableye (Iron Island), Seviper (route 208, 210 norte), Lunatone (Mt. Coronet, Spring Path, Turnback Cave, Lake Verity, Lake Valor, Lake Acuity)

Emerald
Pineco (Eterna Forest, Route 203, Route 204, Route 210 e Route 229), Gligar (Stark Montain, Route 206, Route 207, Route 214, Route 215 e Route 227), Shuckle (Route 224), Teddiursa (Acuity Lakefront e Route 211), Ursaring (Lake Acuity, Route 216 e Route 217).

FireRed
Caterpie (Route 204), Metapod (Eterna Forest), Ekans (Route 212), Growlithe (Route 201 e Route 202), Elekid (Valley Windworks e Route 205)

LeafGreen
Weedle (Route 204), Kakuna (Eterna Forest), Sandshrew (Wayward cave), Sandslash (Route 228), Vulpix (Route 209 e Route 214), Magby (Stark Montain e Route 227).

TROPHY GARDEN

Trata-se de uma mansão localizada na Route 212. Converse com o dono do local todos os dias para ter acesso aos seguintes pokémon:

Pokémon que aparecem sempre: Staravia, Roselia, Pichu, Kricketune e Pikachu.

Pokémon raros (aparece um por dia): Clefairy, Jigglypuff, Meowth, Chansey, Eevee, Porygon, Cleffa, Igglybuff, Marill, Azurill, Plusle, Minun, Castform, Bonsly, Mime Jr. e Happiny.

POKéRADAR

Após conseguir a National Pokédex, encontre o Professor Oak no Pal Park para ganhar o Pokéradar, que serve para localizar criaturas específicas em cada uma das Routes do jogo. Funciona assim: com o personagem em um local de grama alta, ative o item (na seção Key Itens do menu Bag) e vários pontos da grama irão se mover. Depois, é só andar até um deles para ter a chance de achar um pokémon raro. Quanto maior o número de criaturas vencidas na seqüência usando esse método, maiores serão as chances de encontrar certos monstros, com atributos melhores, e até de cor especial. Use o Pokéradar nos locais listados abaixo para encontrar as seguintes criaturas:

Route 201: Nidoran e Nedoran.
Route 202: Sentret.
Route 203 e Route 204: Ralts e Kirlia.
Route 204: Sunkern.
Route 205: Hoppip, Skiploom (versão *Diamond*) e Slopoke (versão *Pearl*).
Route 206: Baltoy.
Route 207: Larvitar (versão *Diamond*) e Stantler (versão *Pearl*).
Route 208 e Route 211: Tyrogue.
Route 209 e Route 210: Tauros e Miltank.
Route 210: Kecleon (versão *Diamond*) e Bagon (versão *Pearl*).
Route 211: Swablu.
Route 212: Smeargle e Grimer.
Route 213: Swellow
Route 214 e Route 215: Mightyena (versão *Diamond*) e Houndoom (versão *Pearl*)
Route 216, Route 217 e Acuity Lakefront: Snorunt.
Route 218: Ditto.
Route 221 e Valor Lakefront: Nidorina e Nidorino.
Route 222: Flaaffy.
Route 224: Duskull e Dusclops.
Route 225 e Route 226: Mankey e Primeape.
Route 227 e Stark Montain: Torkoal.
Route 228: Trapinch e Vibrava.
Route 229: Venonat e Venomoth.
Route 230: Togepi.
Valley Windworks: Mareep.
Eterna Forest: Nincada.
Fuego Ironworks: Aron (versão *Diamond*) Hoppip e Skiploom (versão *Pearl*)
Mt. Coronet: Loudred.
Lake Verity, Lake Valor e Lake Acuity: Wobbuffet.

MANADAS

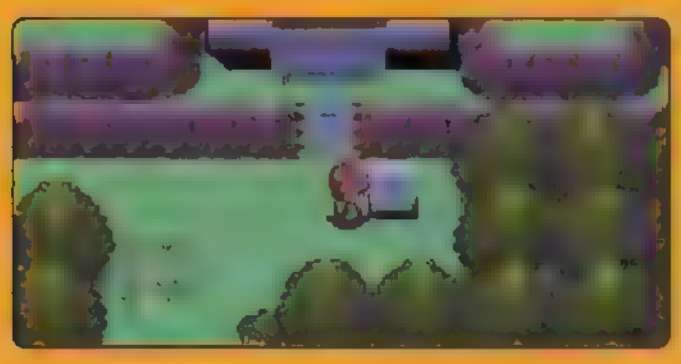
Quando completar a Sinnoh Pokédex e vencer a Elite Four, uma garota em Sandgem Town passará a indicar diariamente a localização de manadas de pokémon. Basta conversar com ela para saber aonde ir. As criaturas encontradas dessa maneira são:

Route 201: Doduo.
Route 202: Zigzagoon.
Route 203: Cubone.
Route 206: Nosepass.
Route 207: Phanpy.
Route 208: Dunsparce.
Route 209: Snubbull.
Route 213: Absol.
Route 214: Spoink.
Route 215: Drowzee.
Route 216: Delibird.
Route 217: Swinub.
Route 218: Voltorb.
Route 221: Farfetch'd.
Route 222: Skitty.
Route 224: Natu.
Route 225: Makuhita.
Route 226: Krabby.
Route 227: Spinda.
Route 228: Beldum.
Route 229: Pidgey.
Route 230: Corsola.
Valley Windworks: Electrike.
Eterna Forest: Slakoth.
Fuego Ironworks: Magnemite.
Lake Verity: Surskit.
Lake Valor: Lickitung.
Lake Acuity: Smoochum.

PAL PARK

Localizado na Route 221, o Pal Park só o

começa a funcionar depois que você completa a Sinnoh Pokédex. É nele que você consegue transferir seus pokémon de versões antigas para *Diamond/Pearl*. No entanto, é importante conhecer as regras antes de fazer isso:



1) É um caminho só de ida: uma vez transferidos para *Diamond/Pearl*, os pokémon não podem mais voltar às versões de onde saíram;
2) É possível transferir pokémon equipados com itens diferentes, mas todos devem estar depositados em uma box;
3) Você só pode transferir seis criaturas de cada cartucho por dia. Alterar o relógio do DS ou trocar de aparelho faz a contagem reiniciar, portanto nem pense nisso;
4) Não é possível transferir pokémon com habilidades aprendidas por meio do uso de HMs, mesmo que elas não existam em Diamond/Pearl – até mesmo o Dive, de *FireRed/Leaf Green*, entra na roda, apesar de ele não ser considerado um HM;
5) Os pokémon transferidos não vão direto para a sua lista, mas sim para o Pal Park. Ou seja, para tê-los em *Diamond/Pearl*, é preciso recapturá-los neste parque.

Os pokémon que só podem ser adquiridos desta forma são: Bulbasaur, Ivysaur, Venusaur, Charmander, Charmeleon, Charizard, Squirtle, Wartortle, Blastoise, Tangela, Articuno, Zapdos, Moltres, Mewtwo, Mew, Chikorita, Bayleef, Meganium, Cyndaquil, Quilava, Typhlosion, Totodile, Croconaw, Feraligatr, Raikou, Entei, Suicune, Lugia, Ho-oh, Celebi, Treecko, Grovyle, Sceptile, Torchic, Combusken, Blaziken, Mudkip, Marshtomp, Swampert, Tropius, Regirock, Regice, Registeel, Latias, Latios, Kyogre, Groudon, Rayquaza, Jirachi e Deoxys.

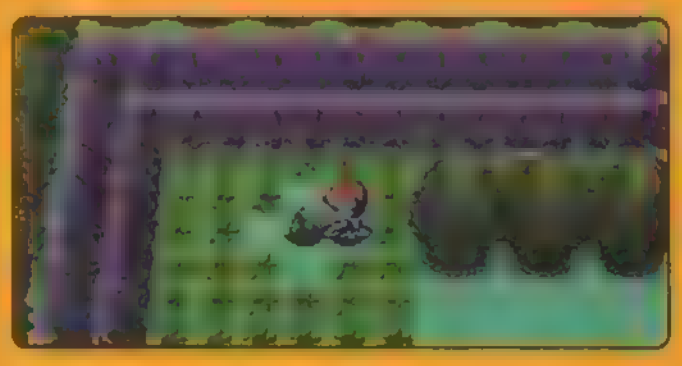
EVOLUÇÃO

Evoluir criaturas é outra maneira de se conseguir pokémon. É importante saber, porém, que existem diversos tipos de evolução. Descubra quais são elas a seguir:

Happiness + horário: é o tipo de evolução que só ocorre em determinados horários e se o pokémon estiver com dois corações de Happiness (verifique usando a função 6 do Pokétch). Budew e Riolu evoluem para Roselia e Lucario (respectivamente) durante o dia. Já o Chingling só evolui para Chimecho durante à noite.

Por gênero: em alguns casos, o sexo do pokémon define a criatura na qual ele evoluirá. Por exemplo: um Combee só evolui para Vespiqueen se for fêmea. No caso de Burmy, as fêmeas se transformam em Wormadam, enquanto que os machos se tornam Mothim.

Áreas específicas: Nosepass e Magneton só evoluem para Probopass e Magnezone (respectivamente) se subirem de Level quando você está em Mt. Coronet. O Eevee, por usa vez, pode evoluir em duas criaturas novas: para Leafeon, suba de Level próximo a Moss Rock em Eterna Forest; para Glaceon, suba de Level próximo a Ice Rock, na Route 217.



Golpe aprendido: são monstros que evoluem só depois de aprender certos golpes, como Aipom (golpe Double Hit), Bonsly, Mime Jr. (golpe Mimic), Lickitung (golpe Rollout), Tangela, Yanma e Piloswine (golpe Ancientpower). Exceto pelo Piloswine, que precisa ser levado ao Move Relearner, em Pastoria City, para aprender o golpe, todos os demais aprendem conforme alcançam um determinado Level.

Uso de pedras: assim como nas versões anteriores, só é possível evoluir alguns pokémon com o uso de pedras especiais, que podem ser obtidas por meio da habilidade Pickup. As criaturas que evoluem dessa forma são: Murkrow, Misdreavus (Dusk Stone), Roselia, Togetic (Shiny Stone), Kirlia e Snorunt (Dawn Stone) – os dois últimos são, respectivamente, macho e fêmea.

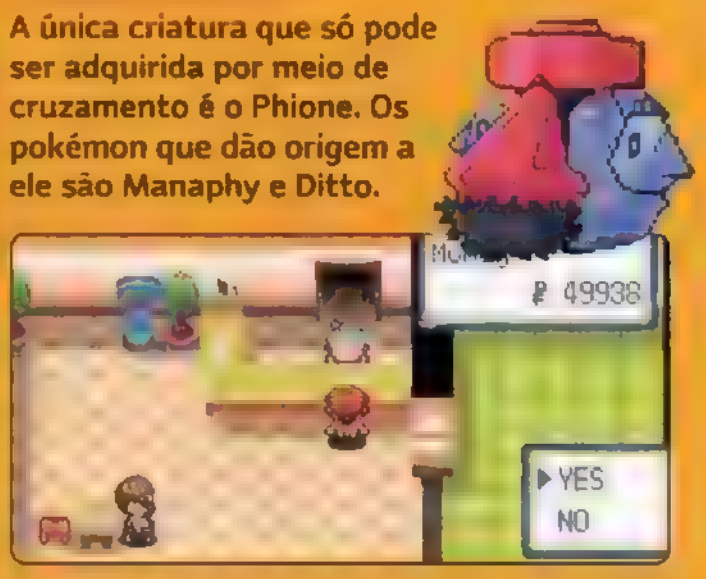
Time: você só consegue obter o Mantine (evolução do Mantyke) se um Remoraid estiver no seu time quando o primeiro subir de Level.

Item + troca: é a evolução que rola apenas se o pokémon for trocado enquanto está equipado com um item específico. Os que se encaixam nesse grupo são:
Electabuzz para Electivire, com o item Electrizer (encontrado apenas em alguns Elekids selvagens);
Rhydon para Rhyperior, com o item Protector (encontrado na Route 228);
Magmar para Magmortar, com o item Magmarizer (encontrado apenas em alguns Magbys selvagens);
Porygon2 para Porygon-Z, com o item Dubious Disc (encontrado na Route 225);
Dusclops para Dusknoir, com o item Reaper Cloth (encontrado na Route 229).

Item + Level + horário: é óbvio – a criatura só evolui se subir de Level em um determinado horário e se estiver equipado com um item específico. Os três únicos monstros deste grupo são:
Happiny, que precisa do item Oval Stone (encontrado na Lost Tower) e evolui para Chansey durante o dia;
Gligar, que requer o Razor Fang (à venda no Battle Park) e evolui para Gliscor à noite;
Sneasel, que precisa do Razor Claw (à venda no Battle Park ou encontrado na Victory Road) e evolui para Weavile também à noite.

CRUZAMENTO

A única criatura que só pode ser adquirida por meio de cruzamento é o Phione. Os pokémon que dão origem a ele são Manaphy e Ditto.



POKÉMON COM MÚLTIPLAS FORMAS

Alguns monstros possuem mais de uma forma. Na maioria dos casos, isso não influencia em nada em seus atributos, mas duas espécies fogem a essa regra.

Deoxys: este pokémon altera sua forma em Veilstone City, ao tocar nos meteoros que ficam no lado leste da cidade: o que isolado ao norte o transforma em Deoxys do tipo Speed (mais rápido), enquanto que o que fica entre os outros três faz ele ficar do tipo Normal. Os dois últimos meteoros ficam em um buraco maior: o da direita transforma a criatura no tipo Attack (com poder de ataque maior); já o da esquerda faz ele se tornar do tipo Defense (com defesa melhor).

Wormadam
Wormadam evolue de Burmy fêmea (o macho evolue para Mothim) e pode ter atributos diferentes dependendo do local em que você luta antes da evolução. Se quiser uma Wormadam do tipo Grass/Bug, precisa colocar uma Burmy para lutar em uma área com grama para deixá-la na cor verde. Se deseja uma do tipo Ground/Bug, deve lutar dentro de cavernas para deixá-la

na cor amarela. Por último, para ter uma Wormadam do tipo Steel/Bug, basta lutar dentro de um prédio e, assim, torná-la vermelha. Uma vez escolhido o tipo, mantenha a cor equivalente até o Level 20, quando acontece a evolução.

REQUISITOS ESPECÍFICOS

Alguns pokémon aparecem uma única vez no jogo – e isso se você cumprir alguns requisitos. Para não perder a oportunidade, lembre-se de levar muitas Pokéballs e de salvar o progresso antes de cada luta.

Spiritomb: o primeiro passo é conseguir uma Odd Keystone (que pode ser encontrada na Route 209 ou no Underground – uma área subterrânea exclusiva para atividades em rede local). Com ela em mãos, use-a no poço localizado na mesma Route 209. Feito isso, é necessário conversar com 32 pessoas no Underground. Caso você não tenha tantos amigos assim, pode entrar e sair do Underground para conversar com as mesmas pessoas até alcançar o número desejado. O Spiritomb surgirá no poço da Route 209 depois disso.

Rotom: complete a Sinnoh Pokédex e vá, à noite, para o Old Chateau, em Eterna Forest. O pokémon, com Level 15, aparece assim que você examina uma das TVs do local.

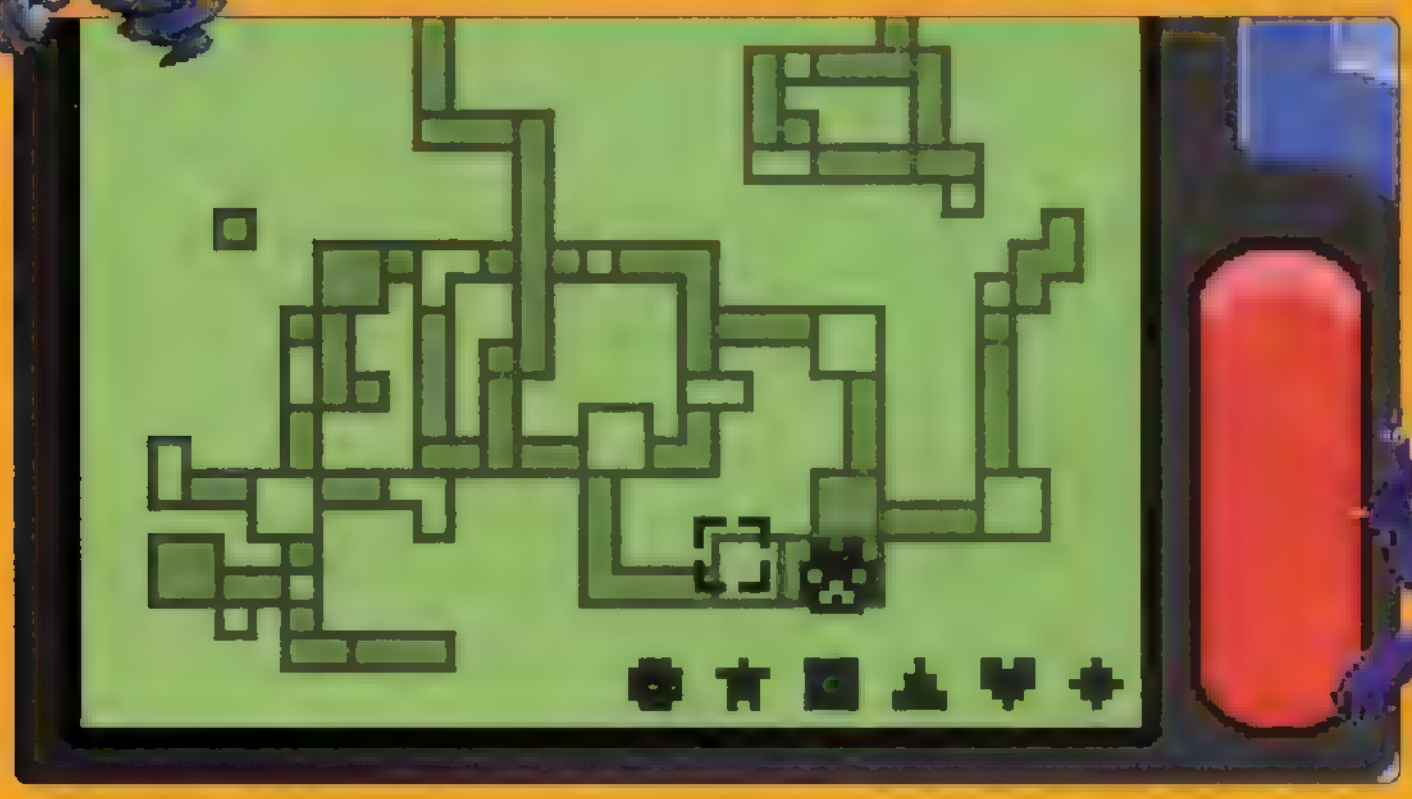
Heatram: este pokémon fica escondido na Stark Montain. Vá até lá para participar de uma batalha em dupla com um garota. No final do labirinto, você encontrará uma pedra que, em seguida, será roubada pela garota. Vá para a Survival Area e converse com ela. Depois, volte ao local onde coletou a pedra e encontrará um Heatram de Level 70.

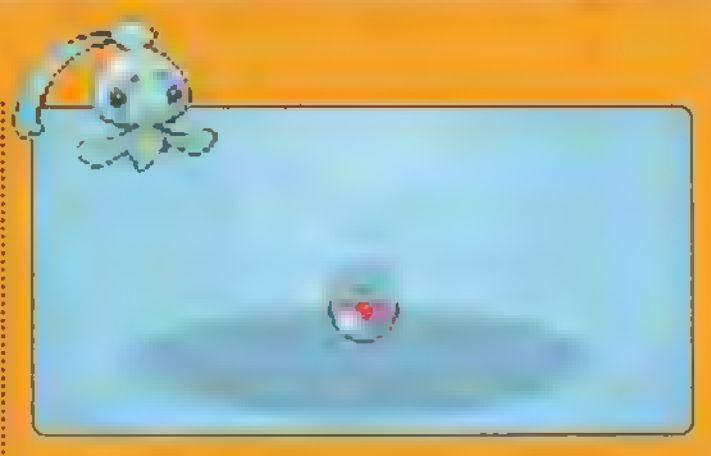
Regigigas: fica em um templo em Snowpoint City, mas você só pode encontrá-lo se transferir para o Pal Park, recapturar e levar os pokémon Regice, Regirock e Registeel até o local. No final do labirinto você econtra a criatura, que tem Level 70.

Giratina: após vencer o grupo Elite Four, você encontra uma área chamada Spring Path à direita da Route 214. Procure pelo monstro – de Level 70 – dentro de uma caverna chamada Turnback Cave. O local possui um labirinto totalmente aleatório. É preciso achar três pilares para conseguir encontrar a criatura.

Cresselia: converse com a criança doente em Canalave City e o pai da mesma pedirá para você ir até Fullmoon Island coletar um item chamado Lunar Wing. Ao chegar lá, Cresselia fugirá. A partir daí, basta usar a função 13 do Pokétch para rastreá-la.

Manaphy: termine a versão *Pokémon Ranger* (DS) e acesse o Ranger Net, que fica na tela inicial do jogo. Quando a mensagem "Play on a Special Mission" aparecer, pressione simultaneamente R, X e esquerda no direcional. Quando a mensagem "Enter the password has been added" surgir, toque na tela para salvar. Volte para o Ranger Net, escolha "Enter the password" e insira o código P8M2-9D6F-43H7. Fazendo isso, uma mensagem informando o surgimento de uma nova missão no jogo aparecerá. Reinicie o jogo, acesse o Ranger Net novamente, selecione a opção "Recover the Precious Egg" e complete a nova missão para ganhar o ovo de Manaphy. Retorne ao Ranger Net e acesse a opção "Check the Egg" enquanto deixa outro DS com *Diamond/Pearl* ligado na tela principal (é preciso que você já tenha a Sinnoh Pokédex para fazer isso). Em *Ranger*, selecione a opção "Send Message" para enviar o ovo e a opção "Link with Pokémon Ranger" surgirá embaixo da "New Game" em *Diamond/Pearl*. De volta à versão *Ranger*, clique em "Transfer". Depois disso, o ovo de Manaphy ficará disponível em qualquer Mart do novo jogo.





FÓSSEIS

Ao contrário das versões anteriores, encontrar fósseis para ressuscitar pokémon em *Diamond/Pearl* não é uma tarefa absurdamente difícil. No Underground (saiba mais na página 88), é possível encontrar vários deles, que precisam ser levados ao Oreburgh Minning Museum para serem ressuscitados (converse com o cientista atrás do balcão para fazer isso).

Antes de completar a Sinnoh Pokédex, os únicos fósseis que você encontra são o Skull Fossil (revive Cranidos), na versão *Diamond*, e o Armor Fossil (revive Shieldon), na versão *Pearl*. que revive Shieldon. Com ela completa, é possível encontrar, em ambas versões, os seguintes fósseis: Dome Fossil (revive Kabuto), Helix Fossil (revive Omanyte), Old Amber (revive Aerodactyl), Claw Fossil (revive Anorith) e Root Fossil (revive Lileep).

EVENTOS ESPECIAIS

Por enquanto, os três últimos novos pokémon (Darkrai, Shaymin e Arceus) não podem ser capturados no jogo. A única forma de consegui-los é por meio de eventos especiais no jogo que a Nintendo prepara periodicamente. O primeiro rola no próximo dia 14 de julho no Japão, data de lançamento do novo filme da franquia. Nesse dia, os jogadores poderão baixar o Darkrai enquanto estiverem assistindo ao longa. Shaymin e Arceus poderão ser distribuídos dessa forma no futuro, mas, por ora, a Nintendo não confirmou nada.

MONSTROS EM REDE

Dê uma trégua para o seu Cabo Link. Afinal, fio é coisa do passado em *Diamond/Pearl*

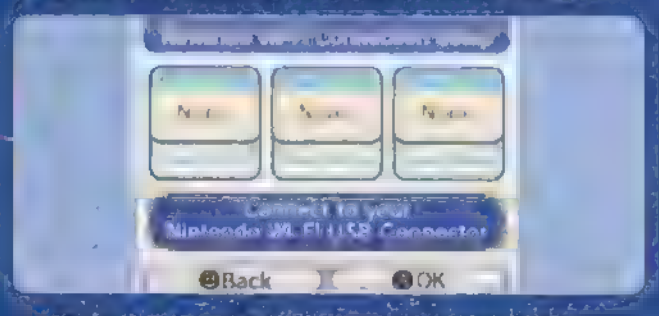
Antes de mais nada, é importante esclarecer a principal dúvida dos novos jogadores em relação às opções do DS: a diferença entre Wireless e Wi-Fi. Wireless é uma rede local sem fio, ou seja, uma conexão direta entre dois portáteis em um mesmo local. Wi-Fi, por outro lado, é a conexão do aparelho à internet – mais precisamente à rede Nintendo Wi-Fi Connection – por meio de um roteador com suporte à tecnologia homônima (acesse ***tinyurl.com/bqmq4*** para descobrir quais são compatíveis com o DS) ou de um Nintendo Wi-Fi USB Connector.

As opções Wireless vão desde combates e trocas de criaturas (realizadas na Union Room, localizada no segundo andar dos Pokémon Centers), até concursos de beleza (no Contest Hall, em Hearthome City) e brincadeiras como pique-bandeira (no Underground, que você acessa usando o Explorer Kit, adquirido em Eterna City). Via Wi-Fi, você consegue trocar criaturas e travar batalhas contra outros jogadores ao redor do mundo após trocar Friend Codes. Antes de usufruir tudo isso, porém, é preciso que seu DS esteja configurado da maneira correta para acessar à internet, então vamos cuidar desse detalhe primeiro.

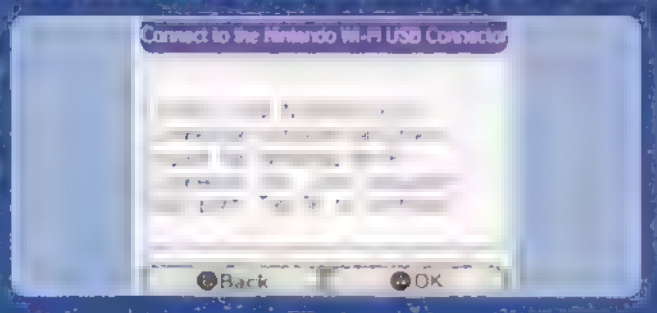
Configuração para Nintendo Wi-Fi USB Connector

1) Na tela inicial do jogo, selecione a opção "Nintendo WFC Settings";
2) Em seguida, clique no botão "Nintendo Wi-Fi Connection Settings";

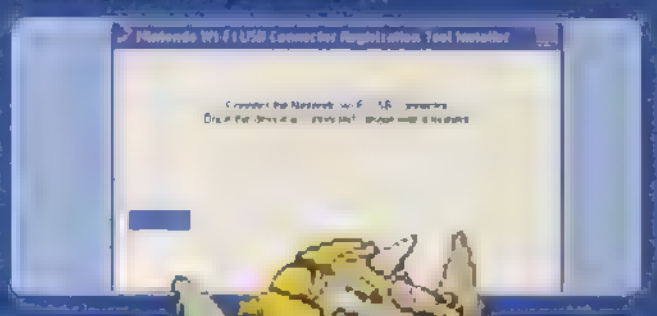
3) Na próxima tela, clique no botão "Connect to your Nintendo Wi-Fi USB Connector";



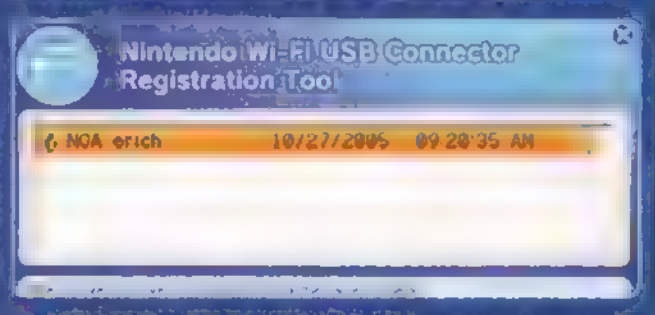
4) Depois da verificação, uma mensagem avisando que você precisa instalar o USB Connector em um computador surgirá na tela;



5) Instale o software usando o CD que acompanha o acessório (ou baixe a versão mais recente em tinyurl.com/yz6hrj) e plugue o USB Connector ao PC quando for necessário para finalizar a instalação;



6) Feito isso, clique em "OK" na tela do DS e o software reconhecerá seu aparelho;



7) No PC, clique com o botão direito do mouse sobre o nome do seu portátil que surgirá na janela do software e selecione a opção "Grant permission to connect";

8) Por fim, rola um teste de conexão. Se tudo der certo, sua configuração estará pronta.

Configuração para roteador Wi-Fi

1) Na tela inicial do jogo, selecione a opção "Nintendo WFC Settings";
2) Em seguida, clique no botão "Nintendo Wi-Fi Connection Settings";

3) Na próxima tela, selecione um dos três botões superiores para clique em um dos três botões superiores (Connection 1, 2 ou 3) para continuar a configuração;

4) A seguir, selecione a opção "Search for an Access Point";

5) Aguarde o DS encontrar alguma conexão e verifique o status de mesma: cadeado azul aberto significa que a conexão está aberta (basta se conectar); cadeado vermelho fechado indica que é necessário digitar uma senha para se conectar; e cadeado cinza fechado quer dizer que as configurações de segurança da conexão não são compatíveis com o DS – nesse caso, é preciso alterar as configurações do roteador;

6) Assim que selecionar a conexão desejada, rola um teste de conexão. Se for bem-sucedido, clique na opção "Save" e pronto.

ENFIM, ONLINE

Com o DS devidamente configurado, é hora de aproveitar os recursos online do jogo

Global Trade Station

Também conhecido como GTS, é um edifício localizado em Jubilife City que só pode ser acessado depois que você consegue a primeira insígnia. Nele, é possível trocar pokémon com outros jogadores conectados à rede online da Nintendo sem a necessidade de registrar Friend Codes.

O primeiro é verificar o globo que fica no canto esquerdo do saguão principal e registrar o país, o estado e a cidade em que você está. Feito isso, converse com a garota no balcão para entrar na sala principal. Lá, você tem acesso a duas opções: Deposit Pokémon e Seek Pokémon.

Com o Deposit Pokémon, você oferece uma de suas criaturas e preenche um pequeno formulário com as características do monstro que deseja obter (só é possível pedir criaturas que você já avistou no jogo). A transferência acontece assim que alguém oferece um pokémon que atende às suas exigências, o que pode demorar de dois minutos a duas semanas.

Seek Pokémon é a opção para fazer uma busca pelo monstro que você quer. Quanto mais específico você for na procura, menor será a chance de encontrar o que procura. Se encontrar algum que lhe interesse, um menu se abrirá para que você escolha um dos seus pokémon para concretizar a troca.

Apesar de funcional, o GTS não é livre de falhas como dizem por aí. Não há nada que impeça jogadores sacanas de oferecer criaturas modificadas por GameShark ou Flash Card, então fique esperto.

Quem precisa de Friend Code quando se pode trocar pokémon com gente do mundo todo por meio do Global Trade Station?

Pokémon Center Wi-Fi Club

Fica no subsolo dos Pokémon Centers, mas só pode ser acessado depois que você adquire a primeira insígnia. Assim que entra no local pela primeira vez, você recebe o Pal Pad, item que define o seu Friend Code e também serve para registrar códigos de outros jogadores.

Para ficar online, converse com uma das duas atendentes no balcão à esquerda. Uma vez conectado, você decide como vai interagir com outros jogadores e não seleciona a opção Invite – se o outro jogador escolher Invite primeiro, basta escolher Apply para começar. As opções existentes no Wi-Fi Club são:

Free Chat: serve para conversar em tempo real com o outro jogador, para negociar criaturas, definir regras de batalha ou apenas para bater papo.

Single Battle: batalhas um contra um. Divide-se em Free, Lv.50 e Lv.100. Na primeira opção, o Level dos pokémon continua o mesmo da aventura principal. Na segunda, são igualados para 50. E, na última, para 100.

Double Battle: batalhas entre duplas de pokémon. Possui as mesmas divisões do modo Single Battle.

Trade: opção para trocar pokémon.

Batalhas aleatórias? Esqueça. A única forma de disputar batalhas online é trocando Friend Code

E quem não tem internet em casa?

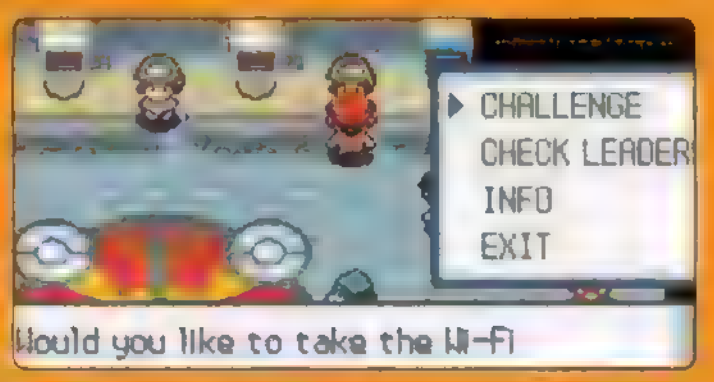
Bom, aí o jeito é sair em busca de locais públicos que ofereçam conexão Wi-Fi. Todos os grandes aeroportos do País, shoppings e redes de lanchonete famosas já utilizam esse tipo de tecnologia e, em na maioria dos casos, permitem que consumidores e usuários tenham acesso a ela. Para ajudá-lo a encontrar o hotspot mais perto de você, preparamos três sites. Não deixe de conferir e, no caso de quem se encaixa nesse grupo, enquanto estiver no trabalho, na aula de informática ou em uma lan house!

Battle Tower Wi-Fi Battle Room

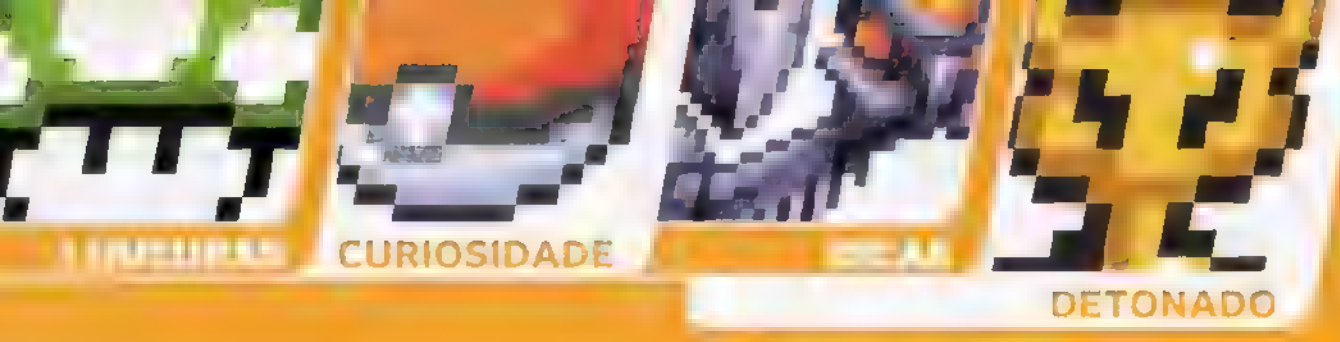
A Battle Tower, localizada dentro do Battle Park, que fica na Fight Area, conta com uma opção exclusiva para a conexão Wi-Fi. No entanto, você não enfrenta outros jogadores em tempo real, mas sim os times de monstros deles sendo controlados pelo computador. O Level máximo permitido nas batalhas é 50 (monstros com Level menor que isso continuam iguais; monstros com Level maior são rebaixados). Além disso, existem outras restrições: criaturas muito poderosas (como Mewtwo e Deoxys) não podem ser usadas e é proibido equipar dois itens iguais.

Para tentar a sorte aqui, primeiro você deve conversar com a atendente da direita e escolher a opção "Challenge". Em seguida, é necessário definir o seu time (composto por três pokémon) e então escolher uma das 50 salas existentes para baixar as equipes que vai enfrentar. No total, são dez níveis de dificuldade, e você avança para o próximo depois que vence uma rodada de sete batalhas seguidas.

Para disponibilizar sua equipe na Wi-Fi Battle Room, é preciso se tornar um Gym Leader, o que só é possível se você vencer muitas batalhas desse tipo em seqüência e enviar seus dados para a rede da Nintendo – isso só pode ser feito ao término de cada rodada ou quando você é derrotado. o



Na Wi-Fi Battle Room é assim: você acha que está jogando online, mas, na verdade, não está



Legenda: Evo. = Evolução | Hab. = Habilidade especial

POKéDEX COMPLETA

Descubra quais monstros novos estão faltando na sua coleção e as principais características de cada um deles

387 Turtwig Tipo: Grass
Evo.: Grotle (Lv.18)
Hab.: Overgrow

388 Grotle Tipo: Grass
Evolução: Torterra (Lv.32)
Hab.: Overgrow

389 Torterra
Tipo: Grass/Ground
Evo.: nenhuma
Hab.: Overgrow

390 Chimchar Tipo: Fire
Evo.: Monferno (Lv.14)
Hab.: Blaze

391 Monferno
Tipo: Fire/Fighting
Evo.: Infernape (Lv.36)
Hab.: Blaze

392 Infernape
Tipo: Fire/Fighting
Evo.: nenhuma
Hab.: Blaze

393 Piplup Tipo: Water
Evo.: Prinplup (Lv.16)
Hab.: Torrent

394 Prinplup Tipo: Water
Evo.: Empoleon (Lv.36)
Hab.: Torrent

395 Empoleon
Tipo: Water/Steel
Evo.: nenhuma
Hab.: Torrent

396 Starly
Tipo: Normal/Flying
Evo.: Staravia (Lv.14)
Hab.: Keen Eye

397 Staravia
Tipo: Normal/Flying
Evo.: Staraptor (Lv.34)
Hab.: Intimidate

398 Staraptor
Tipo: Normal/Flying
Evo.: nenhuma
Hab.: Intimidate

399 Bidoof Tipo: Normal
Evo.: Bibarel (Lv.15)
Hab.: Simple ou Unaware

400 Bibarel
Tipo: Normal/Water
Evo.: nenhuma
Hab.: Simple ou Unaware

401 Kricketot Tipo: Bug
Evo.: Kricketune (Lv.10)
Hab.: Shed Skin

402 Kricketune Tipo: Bug
Evo.: nenhuma
Hab.: Swarm

403 Shinx Tipo: Electric
Evo.: Luxio (Lv.15)
Hab.: Rivalry ou Intimidate

404 Luxio Tipo: Electric
Evo.: Luxray (Lv.30)
Hab.: Rivalry ou Intimidate

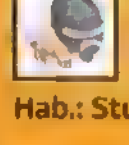
405 Luxray Tipo: Electric
Evo.: nenhuma
Hab.: Rivalry ou Intimidate

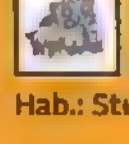
406 Budew
Tipo: Grass/Poison
Evo.: Roselia (durante o dia, com dois corações de Happiness)
Hab.: Natural Cure ou Poison Point

407 Roserade
Tipo: Grass/Poison
Evo.: nenhuma
Hab.: Natural Cure ou Poison Point

408 Cranidos Tipo: Rock
Evo.: Rampardos (Lv.30)
Hab.: Mold Breaker

409 Rampardos Tipo: Rock
Evo.: nenhuma
Hab.: Mold Breaker


410 Shieldon
Tipo: Rock/Steel
Evo.: Bastiodon (Lv.30)
Hab.: Sturdy


411 Bastiodon
Tipo: Rock/Steel
Evo.: nenhuma
Hab.: Sturdy

412 Burmy Tipo: Bug
Evo. (se for fêmea): Wormadam (Lv.20)
Evo. (se for macho): Mothim (Lv.20)

413 Wormadam
Tipo: Bug/Grass, Bug/Ground ou Bug/Steel
Evo.: nenhuma
Hab.: Anticipation

414 Mothim
Tipo: Bug/Flying
Evo.: nenhuma
Hab.: Swarm

415 Combee
Tipo: Bug/Flying
Evo.: (se for fêmea): Vespiquen (Lv.21)
Hab.: Honey Gather

416 Vespiquen
Tipo: Bug/Flying
Evo.: nenhuma
Hab.: Pressure

417 Pachirisu Tipo: Electric
Evo.: nenhuma
Hab.: Run Away ou Pickup

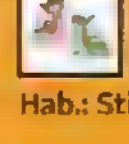
418 Buizel Tipo: Water
Evo.: Floatzel (Lv.26)
Hab.: Swift Swim

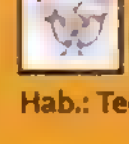
419 Floatzel Tipo: Water
Evo.: nenhuma
Hab.: Swift Swim

420 Cherubi Tipo: Grass
Evo.: Cherrim (Lv.25)
Hab.: Chlorophyll

421 Cherrim Tipo: Grass
Evo.: nenhuma
Hab.: Flower Gift

422 Shellos Tipo: Water
Evo.: Gastrodon (Lv.30)
Hab.: Sticky Hold ou Storm Drain


423 Gastrodon
Tipo: Water/Ground
Evo.: nenhuma
Hab.: Sticky Hold ou Storm Drain


424 Ambipom
Tipo: Normal
Evo.: nenhuma
Hab.: Technician ou Pickup

425 Drifloon
Tipo: Ghost/Flying
Evo.: Drifblim (Lv.28)
Hab.: Aftermath ou Unburden

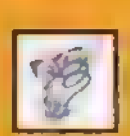
426 Drifblim
Tipo: Ghost/Flying
Evo.: nenhuma
Hab.: Aftermath ou Unburden

427 Buneary Tipo: Normal
Evo.: Lopunny (a qualquer momento, com dois corações de Happiness)
Hab.: Run Away ou Klutz

428 Lopunny Tipo: Normal
Evo.: nenhuma
Hab.: Cute Charm ou Klutz

429 Mismagius Tipo: Ghost
Evo.: nenhuma
Hab.: Levitate

430 Honchkrow
Tipo: Dark/Flying
Evo.: nenhuma
Hab.: Insomnia ou Super Luck


431 Glameow Tipo: Normal
Evo.: Purugly (Lv.38)
Hab.: Limber ou Own Tempo

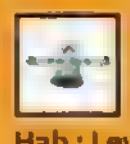
432 Purugly Tipo: Normal
Evo.: nenhuma
Hab.: Thick Fat ou Own Tempo

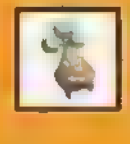
433 Chingling
Tipo: Psychic
Evo.: Chimecho (à noite, com dois corações de Happiness)
Hab.: Levitate

434 Stunky Tipo:Poison/Dark
Evo.: Skuntank (Lv.34)
Hab.: Stench ou Aftermath

435 Skuntank
Tipo: Poison/Dark
Evo.: nenhuma
Hab.: Stench ou Aftermath

436 Bronzor
Tipo: Steel/Psychic
Evo.: Bronzong (Lv.33)
Hab.: Levitate ou Heat Proof


437 Bronzong
Tipo: Steel/Psychic
Evo.: nenhuma
Hab.: Levitate ou Heat Proof


438 Bonsly Tipo: Rock
Evo.: Sudowoodo (ao aprender golpe Mimic)

Hab.: Sturdy ou Rock Head

439 Mime Jr. Tipo: Psychic
Evo.: Mr. Mime (ao aprender golpe Mimic)
Hab.: Soundproof ou Filter

440 Happiny Tipo: Normal
Evo.: Chansey (ao subir de Level com item Oval Stone equipado)
Hab.: Natural Cure ou Serene Grace

441 Chatot
Tipo: Normal/Flying
Evo.: nenhuma
Hab.: Keen Eye ou Tangled Feet

442 Spiritomb
Tipo: Ghost/Dark
Evo.: nenhuma
Hab.: Pressure

443 Gible
Tipo: Dragon/Ground
Evo.: Gabite (Lv.24)
Hab.: Sand Veil

444 Gabite
Tipo: Dragon/Ground
Evo.: Garchomp (Lv.48)
Hab.: Sand Veil

445 Garchomp
Tipo: Dragon/Ground
Evo.: nenhuma
Hab.: Sand Veil

446 Munchlax
Tipo: Normal
Evo.: Snorlax (a qualquer momento, com dois corações de Happiness)
Hab.: Pickup ou Thick Fat

447 Riolu Tipo: Fighting
Evo.: Lucario (durante o dia, com dois corações de Happiness)
Hab.: Steadfast ou Inner Focus

448 Lucario
Tipo: Fighting/Steel
Evo.: nenhuma
Hab.: Steadfast ou Inner Focus

449 Hippopotas
Tipo: Ground
Evo.: Hippowdon (Lv.34)
Hab.: Sand Stream

450 Hippowdon
Tipo: Ground
Evo.: nenhuma
Hab.: Sand Stream

451 Skorupi
Tipo: Poison/Bug
Evo.: Drapion (Lv.40)
Hab.: Battle Armor ou Sniper

452 Drapion
Tipo: Poison/Dark
Evo.: nenhuma
Hab.: Battle Armor ou Sniper

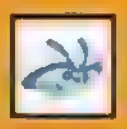
453 Croagunk
Tipo: Poison/Fighting
Evo.: Toxicroak (Lv.37)
Hab.: Anticipation ou Dry Skin

454 Toxicroak
Tipo: Poison/Fighting
Evo.: nenhuma
Hab.: Anticipation ou Dry Skin

455 Carnivine Tipo: Grass
Evo.: nenhuma
Hab.: Levitate

456 Finneon Tipo: Water
Evo.: Lumineon (Lv.31)
Hab.: Swift Swim ou Storm Drain

457 Lumineon Tipo: Water
Evo.: nenhuma
Hab.: Swift Swim ou Storm Drain


458 Mantyke
Tipo: Water/Flying
Evo.: Mantine (ao subir de Level com um Remoraid no time)
Hab.: Swift Swim ou Water Absorb

459 Snover Tipo: Grass/Ice
Evo.: Abomasnow (Lv.40)
Hab.: Snow Warning

460 Abomasnow
Tipo: Grass/Ice
Evo.: nenhuma
Hab.: Snow Warning

461 Weavile Tipo: Dark/Ice
Evo.: nenhuma
Hab.: Pressure

462 Magnezone
Tipo: Electric/Steel
Evo.: nenhuma
Hab.: Magnet Pull ou Sturdy

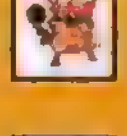
463 Lickilicky Tipo: Normal
Evo.: nenhuma
Hab.: Own Tempo ou Oblivious

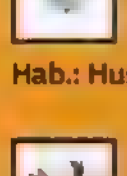
464 Rhyperior
Tipo: Ground/Rock
Evo.: nenhuma

Hab.: LightningRod ou Solid Rock

465 Tangrowth Tipo: Grass
Evo.: nenhuma
Hab.: Chlorophyll ou Leaf Guard

466 Electivire Tipo:Electric
Evo.: nenhuma
Hab.: Motor Drive


467 Magmortar Tipo: Fire
Evo.: nenhuma
Hab.: Flame Body


468 Togekiss
Tipo: Normal/Flying
Evo.: nenhuma
Hab.: Hustle ou Serene Grace

469 Yanmega
Tipo: Bug/Flying
Evo.: nenhuma
Hab.: Speed Boost ou Tinted Lens

470 Leafeon Tipo: Grass
Evo.: nenhuma
Hab.: Leaf Guard

471 Glaceon Tipo: Ice
Evo.: nenhuma
Hab.: Snow Cloak

472 Gliscor
Tipo: Ground/Flying
Evo.: nenhuma
Hab.: Hyper Cutter ou Sand Veil

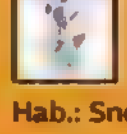
473 Mamoswine
Tipo: Ice/Ground
Evo.: nenhuma
Hab.: Oblivious ou Snow Cloak

474 Porygon-Z
Tipo: Normal
Evo.: nenhuma
Hab.: Adaptibility ou Download

475 Gallade
Tipo: Psychic/Fighting
Evo.: nenhuma
Hab.: Steadfast

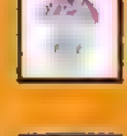
476 Probopass
Tipo: Rock/Steel
Evo.: nenhuma
Hab.: Sturdy ou Magnet Pull

477 Dusknoir Tipo: Ghost
Evo.: nenhuma
Hab.: Pressure

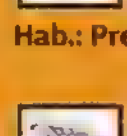

478 Froslass
Tipo: Ice/Ghost
Evo.: nenhuma
Hab.: Snow Cloak

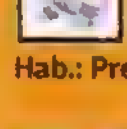
479 Rotom
Tipo: Electric/Ghost
Evo.: nenhuma
Hab.: Levitate

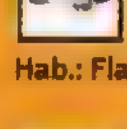
480 Uxie Tipo: Psychic
Evo.: nenhuma
Hab.: Levitate

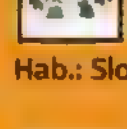

481 Mesprit Tipo: Psychic
Evo.: nenhuma
Hab.: Levitate

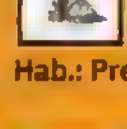
482 Azelf Tipo: Psychic
Evo.: nenhuma
Hab.: Levitate


483 Dialga
Tipo: Steel/Dragon
Evo.: nenhuma
Hab.: Pressure


484 Palkia
Tipo: Water/Dragon
Evo.: nenhuma
Hab.: Pressure

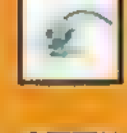

485 Heatran
Tipo: Fire/Steel
Evo.: nenhuma
Hab.: Flash Fire

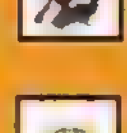

486 Regigigas
Tipo: Normal
Evo.: nenhuma
Hab.: Slow Start


487 Giratina
Tipo: Ghost/Dragon
Evo.: nenhuma
Hab.: Pressure

488 Cresselia
Tipo: Psychic
Evo.: nenhuma
Hab.: Levitate

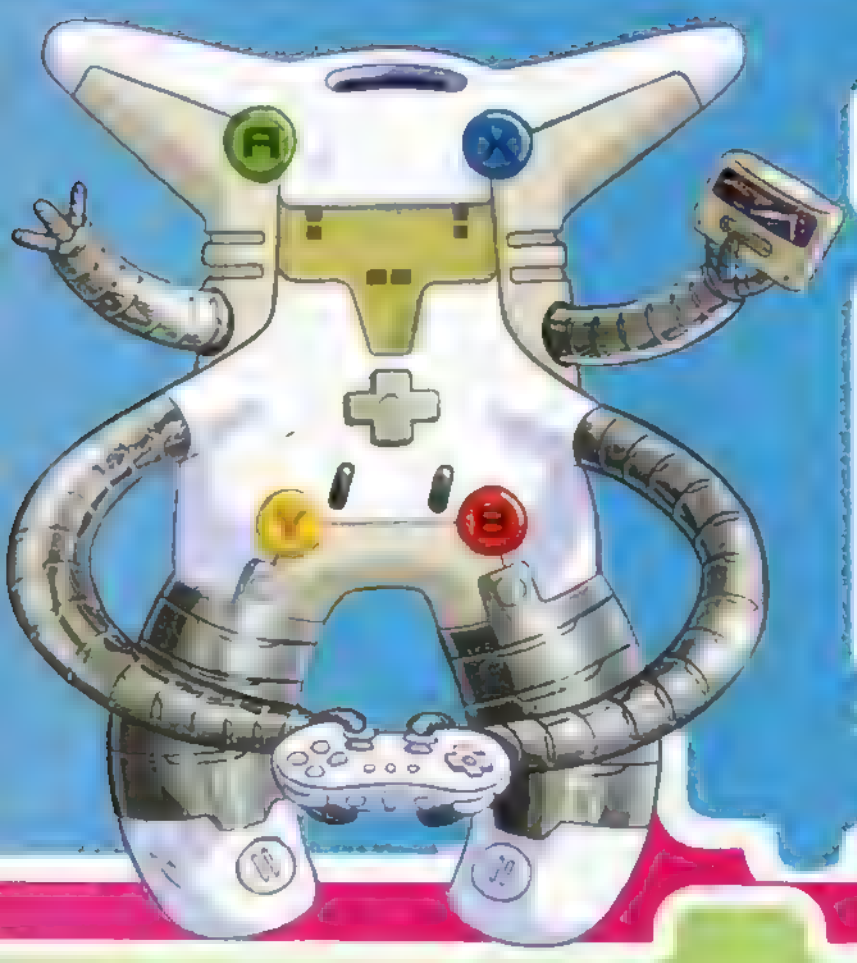
489 Phione Tipo: Water
Evo.: nenhuma
Hab.: Hydration


490 Manaphy Tipo: Water
Evo.: nenhuma
Hab.: Hydration


491 Darkrai Tipo: Dark
Evo.: nenhuma
Hab.: Bad Dreams

492 Shaymin Tipo: Grass
Evo.: nenhuma
Hab.: Natural Cure

493 Arceus Tipo: Normal
Evo.: nenhuma
Hab.: Multitype



DOWN

SUA DOSE MENSAL DE NOSTALGIA GAMÍSTICA

Bem-vindo à seção Download, a parada obrigatória para os nostálgicos de plantão. Aqui você relembra o passado da indústria de games com informações, dicas e novidades sobre o Virtual Console (VC), o serviço de download do Wii que traz games clássicos lançados para os antigos consoles da Nintendo (NES, SNES e N64), além de Mega Drive e TurboGrafx 16. Enfim, é como voltar no tempo, mas sem correr o risco de ficar lá pra sempre.

COMPATIBILIDADE DE CONTROLES

Todos os títulos disponíveis no Virtual Console podem ser jogados com o Classic Controller, que é vendido separadamente. No entanto, dependendo do console no qual o jogo escolhido foi lançado originalmente, você pode usar o Wii Remote ou o controle do GameCube. Confira a tabela abaixo para não correr de risco de comprar um game e ficar sem poder jogá-lo.

Plataforma	Wii Remote	Controle GameCube
NES	Todos os jogos	Todos os jogos
SNES	Incompatível	Todos os jogos
N64	Incompatível	Todos os jogos
Mega Drive	Alguns jogos	Alguns jogos
TurboGrafx 16	Todos os jogos	Alguns jogos

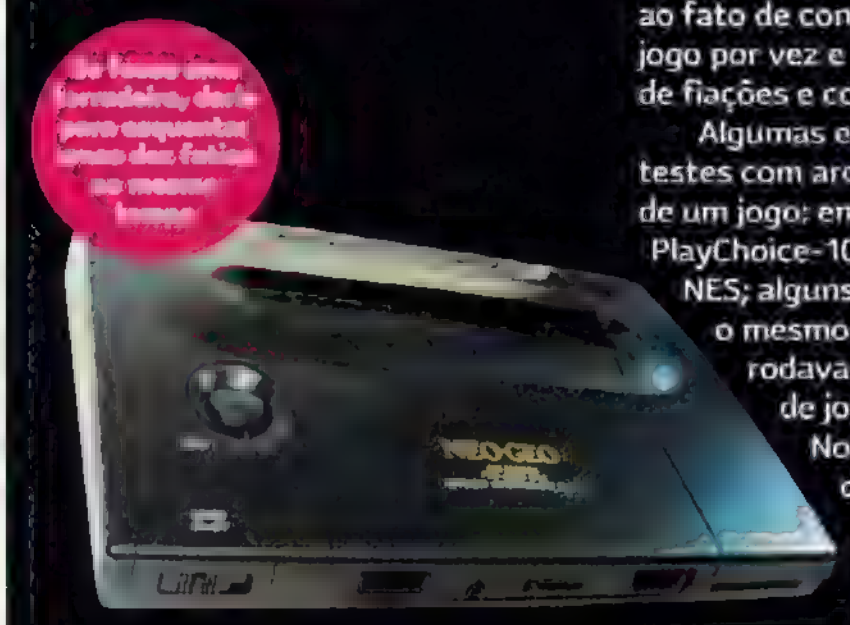
TABELA DE PREÇOS

Os jogos do Virtual Console são vendidos em Wii Points. Você pode adquirir esses pontos de duas maneiras: comprando cartões de Wii Points (e inserindo o código que vem neles na sua conta online); ou usando seu cartão de crédito internacional. A quantidade de Wii Points varia de acordo com a plataforma original do título desejado, assim como o valor de cada Wii Point depende da região onde você está. Os principais são EUA (U$1), Japão (¥1) e Europa (€1). Faça a conversão usando as informações a seguir e a cotação do dia da moeda correspondente para saber quanto terá de desembolsar.

NES .....500 Wii Points
SNES .....800 Wii Points
N64 .....1000 Wii Points
Mega Drive .....800 Wii Points (600 no Japão)
TurboGrafx-16 .....600 Wii Points

LIÇÃO DE HISTÓRIA #1: NEO-GEO

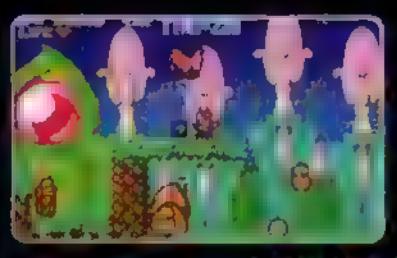
O MONSTRO CAPAZ DE GERAR INCRÍVEIS GRÁFICOS 2D



Até 1989, a "vida" das cabines de arcade era um inferno. Com a queda na popularidade dos games naquela época, ou elas eram descartadas ou tinham seus circuitos internos arrancados e trocados por outros – devido ao fato de conseguirem rodar um único jogo por vez e de os mesmos necessitarem de fiações e configurações específicas.

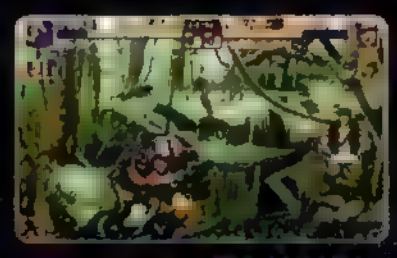
Algumas empresas já haviam feito testes com arcades capazes de rodar mais de um jogo: em 1986, a Nintendo lançou o PlayChoice-10, que oferecia dez títulos de NES; alguns anos depois, a Sega tentou o mesmo com o Mega-Tech, que rodava uma pequena variedade de jogos de Master System. No entanto, nenhum dos dois produtos tinha características reais de arcade e, no fundo, só serviam para promover

OS JOGOS QUE QUEREMOS NO VIRTUAL CONSOLE



Blue's Journey Ninguém aqui da redação teve a chance de jogar a versão original, mas sabemos que o jogo é bom e isso é mais do que suficiente para querermos vê-lo no VC.

Art of Fighting Primeiro jogo de luta 2D no qual os lutadores apresentavam hematomas como o passar do tempo. Também foi o primeiro a contar com efeitos de zoom.



King of Fighters Quatro séries – *Fata Fury*, *Art of Fighting*, *Ikari Warriors* e *Pysho Soldier* – fundidas em um único game de luta. Uma espécie de *Super Smash Bros.* da SNK.

LOAD

os consoles caseiros entre os aficionados por jogatina à base de fichas.

Em 1989, porém, a SNK decidiu derrubar de vez a barreira existente entre os arcades e os consoles de mesa com o primeiro Neo-Geo. Conhecido como Multi Video System, era uma mistura de console e arcade com entrada para até seis cartuchos diferentes, o que facilitou muito o processo de troca de títulos e, conseqüentemente, diminuiu os custos, já que cada cartucho era vendido por apenas US 500, bem menos que um circuito específico completo.

A GRANDE VANTAGEM ESTAVA NOS CARTUCHOS, QUE CONTINHAM DUAS VERSÕES DE CADA JOGO, UMA PARA O AES E OUTRA PARA O MVS

Diferentemente do fraco PlayChoice-10, o Neo-Geo era capaz de gerar belíssimas imagens em 2D. Equipado com o processador 68000 (o mesmo adotado pela Sega para o Mega Drive dois anos mais tarde), o MVS contava com um chip de vídeo com potência suficiente para exibir 4.096 cores e 380 sprites individuais ao mesmo tempo – o Mega Drive, por sua vez, só conseguia exibir 64 cores e 80 sprites, o que explica por que um único personagem de *Metal Slug* apresentava muito mais detalhes que *Altered Beast* inteiro.

O preço da versatilidade

Uma vez derrubada a barreira arcade/console, em 1990 a SNK resolveu ir além: levando o Neo-Geo para as casas dos jogadores. A versão doméstica do Neo-Geo, chamada Advanced Entertainment System, foi lançada por um preço absurdo: US 6051 (o equivalente a aproximadamente RS 2.400,00 nos dias de hoje). Os jogos não ficavam atrás: cada um custava cerca de RS 400.

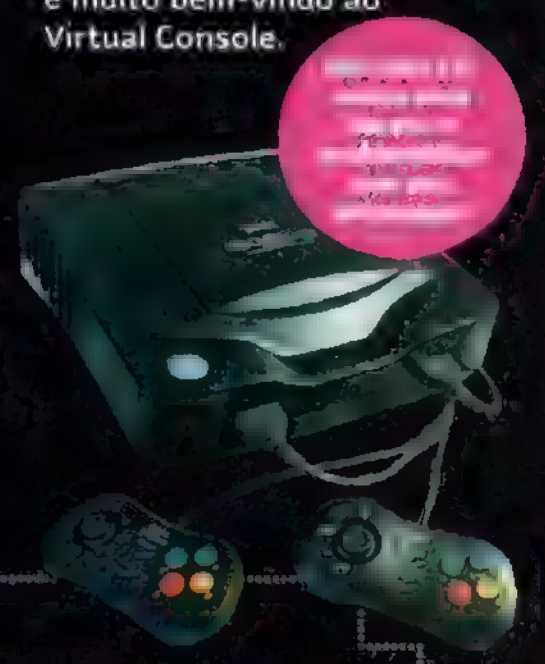
Mas o preço se equiparava com o poder da máquina. Enquanto os consoles concorrentes tentavam maquiar suas limitações, o AES era poder em sua forma mais pura. Mas a grande vantagem mesmo estava em seus cartuchos, que continham duas versões dos jogos – uma para o próprio AES e outra para o MVS. Com um comando interno simples, o cartucho entendia com qual sistema estava lidando e rodava a versão certa.

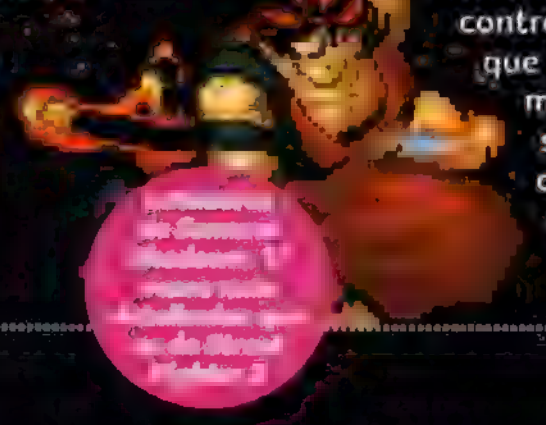
Altos e baixos

O primeiro console 100% caseiro da SNK foi o Neo-Geo CD, lançado em 1994. Apesar de ser vendido por um preço bem mais acessível (RS 600), a máquina apresentava alguns problemas sérios, como loadings extremamente demorados e um controle com direcional em vez de alavanca, o que tornava a jogatina um verdadeiro martírio. Três anos depois, em 1997, a SNK se aventurou no universo dos jogos 3D com o sistema Hyper-64, para arcades, mas a falta de experiência da empresa no ramo – já dominado pela Namco e pela Sega desde aquele época – impediu que ele prosperasse.

Após a tentativa frustrada de criar jogos 3D, a SNK sabiamente resolveu focar-se apenas na arte de extrair o máximo de gráficos 2D, como fica comprovado por títulos como *The Last Blade* e *Garou: Mark of the Wolves*, cuja qualidade visual é inigualável até hoje. E embora a empresa tenha deixado de fabricar sua plataforma híbrida em 1997, jogos continuaram sendo produzidos para ela até outubro de 2004, sendo *Samurai Spirits Zero Special* (conhecido como *Samurai Shodown V* no Ocidente) o último título oficial.

Não é qualquer plataforma que consegue permanecer na ativa por tanto tempo – o Neo-Geo só perde por um ano para o Atari 2600, que teve 16 anos de vida. Logo, trata-se de um dos consoles mais importantes da história e, por isso mesmo, ele é muito bem-vindo ao Virtual Console.





Irritating Maze Não tem relação nenhuma com *Irritating Stick*, do PSone. Pense em um *Kuru Kuru Kururin* (GBA) mais simples, porém igualmente irritante. Sacou a piada?

Samurai Shodown Mais um jogo de luta da SNK. A diferença é que aqui todos os lutadores usam armas brancas. Nos EUA, o jogo foi censurado (pra variar) e teve o sangue limido.

The Super Spy Ação em primeira pessoa. Você não mirava usando o Wii Remote (óbvio) nem conseguia se mover em todas as direções, mas o jogo era bem bacana.

Bang Bead Como o minigame Air Hockey de *Wii Play* não conseguiu nos divertir, achamos que ter um bom game no estilo do *Pong* para jogar no Wii seria uma boa idéia.

Crossed Swords Com uma espada, um escudo e vendo a ação em primeira pessoa, o objetivo é fatiar monstros. Provavelmente o jogo que inspirou *Dragon Quest Swords*.

DESTAQUE DO MÊS

OU VOCÊ COMPRA... OU VOCÊ COMPRA! SIMPLES ASSIM

NINJA GAIDEN

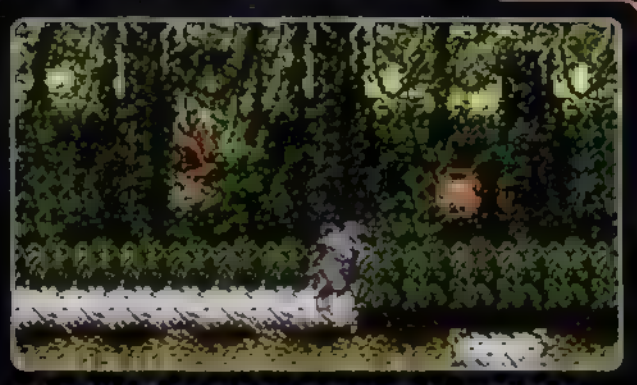
PLATAFORMA NES
LANÇAMENTO ORIGINAL 1989

A o lado do primeiro *Mega Man* – que ainda não tem previsão para ser lançado no Virtual Console, infelizmente –, *Ninja Gaiden (Ninja Ryukenden* no Japão e *Shadow Warriors* na Europa) é considerado até hoje como um dos jogos mais difíceis da história. E é exatamente por isso que vale a pena gastar alguns trocados para comprá-lo e jogá-lo no Wii.

Você controla o ninja Ryu Hayabusa, que além de usar sua espada para atacar os inimigos, pode coletar poderes especiais diferentes conforme avança pelos cenários, que vão desde ruas de cidades norte-americanas até áreas rurais e templos japoneses, passando por florestas e minas em território brasileiro.

Ainda no NES, Ryu Hayabusa estrelou outras duas versões da série (*The Dark Swords of Chaos* e *The Ancient Ship of Doom*) – igualmente difíceis e, portanto, igualmente obrigatórias. Só falta serem lançadas no VC.

• Aqui, a mãe de santo ataca Hayabusa com cocadas pretas



• Os estágios que se passam no Brasil são uma floresta e uma mina. Pelo menos não existem referências a samba e futebol

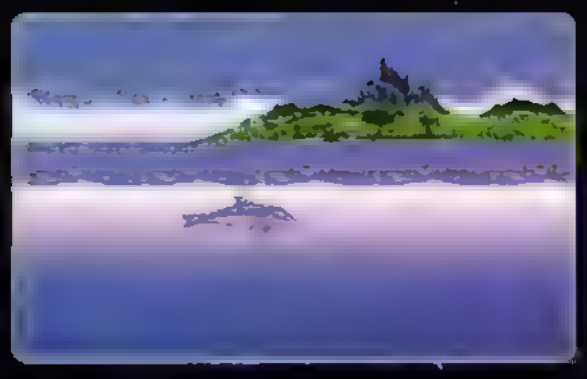
• Esta é a primeira vez que o golfinho Ecco aparece em um console da Nintendo

ECCO THE DOLPHIN

PLATAFORMA MEGA DRIVE
LANÇAMENTO ORIGINAL 1993

Menu extra

Durante o jogo, mova Ecco para esquerda e para direita e pause no quadro de animação em que ele está de frente para a tela. Em seguida, pressione Direita, B, C, B, C, Baixo, C, Cima e um menu chamado The Dolphin surgirá. Nele, você tem acesso a várias opções e pode ativar alguns truques, inclusive o de invencibilidade.



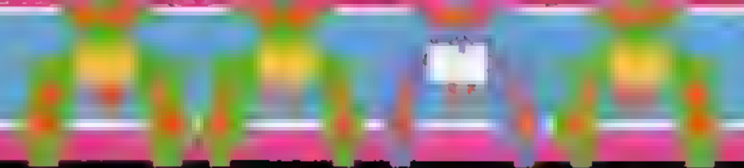
Fôlego infinito

Na tela de password, digite: LIFEFISH

Seleção de fases

Na tela de password, digite os seguintes códigos:

City of Forever	AABBRQLU
Cold Water Zone	MCLFRQLW
Dark Water	JNXPUNLA
Deep Water 2	WSGAKNLC
Deep Water Zone	EILQOQLC
Hard Water Zone	QGDJRQLA
Jurassic Beach	PLABUNLT
Open Ocean	FNCQWBMT
Origin Beach	QXKIUNLX
Pteranodon Pond	FQREUNLI
Ridge Water	HYAUGFLV
The Ice Zone	DWFFZBMV
The Island Zone	SDDBKMLG
The Lagoon	NDRBRIKR
The Library	FDGXQQLC
The Marble Sea	XAKUQQLS
The Tube	KUVEKMLK
The Undercaves	UYNAINCC
The Undercaves 2	DQDIACCI
The Vents	FKWLACCA
Trilobite Circle	OBEMUNLX



DOWNLOAD
100% VIRTUAL CONSOLE

LISTÃO

TODOS OS GAMES QUE VOCÊ PODE (OU NÃO) COMPRAR NO Wii SHOP CHANNEL

NES (Famicom)

Jogo	EUA	JP	Euro
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

SNES (Super Famicom)

Jogo	EUA	JP	Euro
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

NINTENDO 64

Jogo	EUA	JP	Euro
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

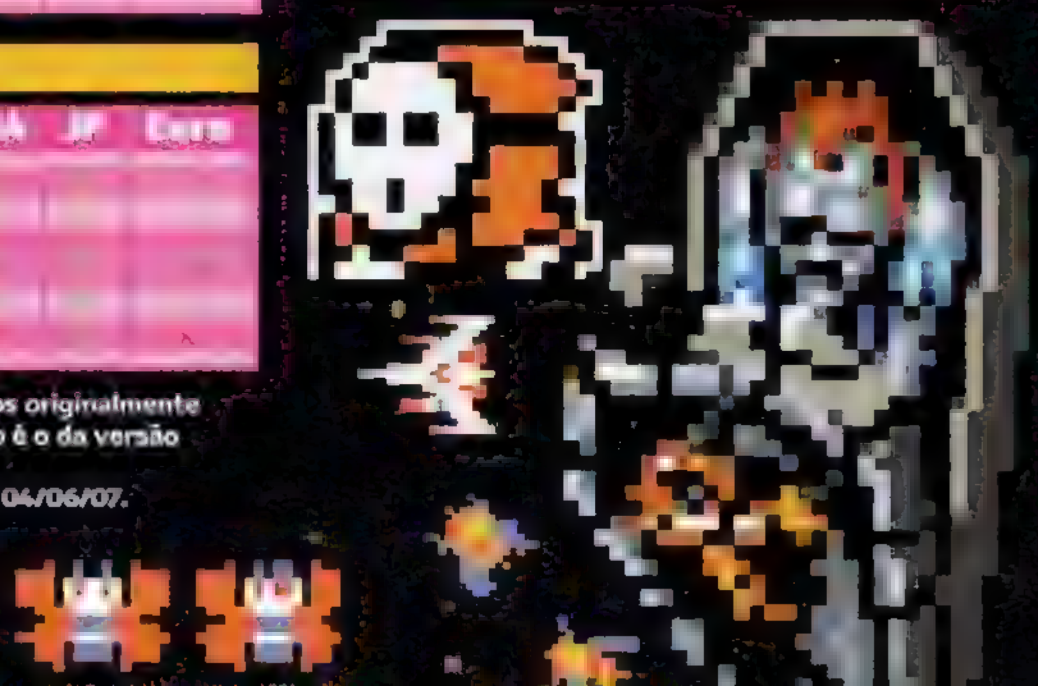
Obs.1: em caso de jogos lançados originalmente também nos EUA, o nome usado é o da versão norte-americana.
Obs.2: lista atualizada até o dia 04/06/07.

MEGA DRIVE (GENESIS)

Jogo	EUA	JP	Euro
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

TURBOGRAFX-16 (PC ENGINE)

Jogo	EUA	JP	Euro
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]



NINTENDUS BRASILIS

Lançamentos, promoções, eventos. Todas as novidades da Nintendo no Brasil reunidas em um único lugar

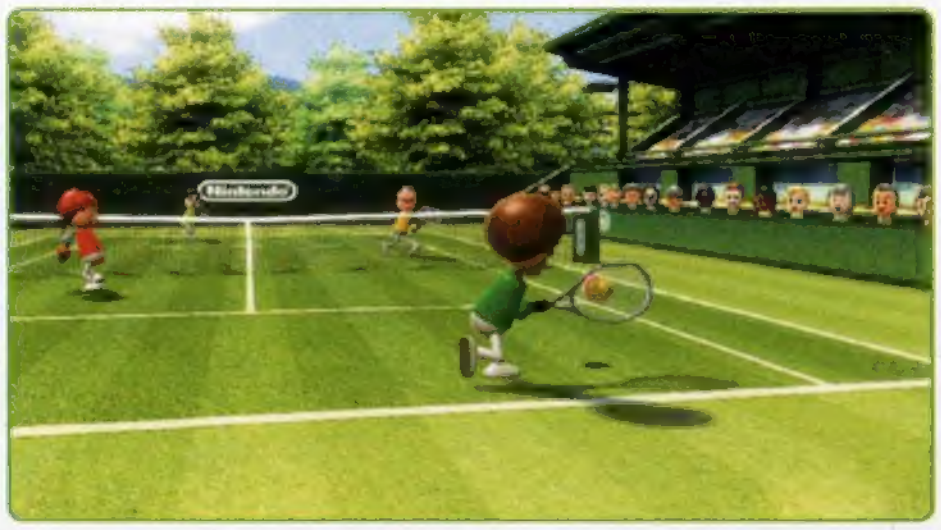
O QUE ROLOU

PRÉ-LANÇAMENTO DE *MARIO PARTY 8*

A

O QUE VAI ROLAR

1º TORNEIO OFICIAL DE Wii NO BRASIL



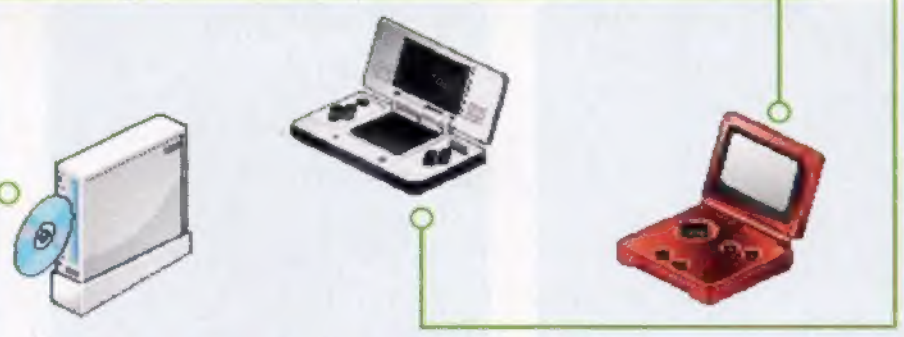
Liberte o Roger Federer que existe em você e tente a sorte no torneio organizado pela Latamel para ganhar prêmios

Quem se acha muito bom na modalidade de tênis do jogo *Wii Sports* pode tentar a sorte no 1º Torneio Oficial de Wii no Brasil. Organizado pela Latamel, a distribuidora oficial dos produtos da Nintendo no País, o torneio acontece em lojas da rede Saraiva, em São Paulo, e é dividido em três etapas, além da grande final. Quatro jogadores serão classificados em cada etapa. As datas e os locais são os seguintes:

1ª etapa: 7 de julho, Shopping Morumbi;
2ª etapa: 14 de julho, Shopping Center Norte;
3ª etapa: 21 de julho, Shopping Ibirapuera;
Final: 28 de julho, Shopping Morumbi.

As disputas começam às 14:00 e terminam só depois que os classificados (ou os vencedores, no caso da final) forem definidos. Os prêmios para os três finalistas são:

1º lugar: 1 Wii
2º lugar: 1 DS + jogo
3º lugar: 1 GBA + jogo



PRODUTOS OFICIAIS

Conheça as lojas que só comercializam produtos oficiais da Nintendo no País

- FNAC
- Saraiva
- Wall Mart
- Sam's Club
- Submarino
- Americanas
- ShopTime
- UZ Games
- Brinquedos Laura
- Cardsmania
- WWW Software & Games
- Multimix
- Play The Game
- Action Games
- Gametec
- Net Box
- Essencial Games

NOVIDADES E PROMOÇÕES

Lançamentos

Jogos e produtos que chegam oficialmente ao Brasil até o final de junho

Big Brain Academy: Wii Degree (Wii)
Planet Puzzle League (DS)
Nintendo DS Browser (DS)
Pokémon Battle Revolution (Wii)

Games mais baratos

Aproveite que o preço dos jogos abaixo diminuiu e complete a sua coleção

Odama (GC): R$ 59,00
GUN (GC): R$ 59,00
True Crime: Streets of L.A (GC): R$ 59,00
True Crime: New York City (GC): R$ 59,00

Magical Starsign (DS): R$ 39,00
Polarium (DS): R$ 39,00
Big Brain Academy (DS): R$ 99,00
Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day! (DS): R$ 99,00

The Ant Bully (Wii): R$ 79,00
Rampage: Total Destruction (Wii): R$ 79,00
Call of Duty 3 (Wii): R$ 199,00
Sonic and the Secret Rings (Wii): R$ 199,00
The Legend of Zelda: Twilight Princess (Wii): R$ 199,00

Brindes especiais

Alguns lançamentos oficiais vêm acompanhados de brindes especiais. Exija o seu

Super Paper Mario (Wii)
Brinde: Porta CD Wii

Pokémon Diamond/Pearl (DS)
Brinde: Caneta stylus edição limitada (Palkia ou Dialga)

Se você achava que não tinha um bom motivo para comprar *Diamond/Pearl*, agora tem dois

Mario Party 8 (Wii)
Brinde: Estojo para Wii Remote e Nunchuk

Agora você já tem onde guardar sua parafernália depois de jogar

Obs.: os preços e as promoções são válidas somente nas lojas credenciadas e enquanto os produtos durarem em estoque.

PÁGINA 98

PORQUE NOSSA CRIATIDADE PARA CRIAR
NOMES DE SEÇÃO TAMBÉM TEM LIMITES

GALERIA Mii

Onde os melhores e os piores Miis se encontram

Charlie Brown - **Snoopy**

Felipe - **NGamer Brasil**

Gray Fox - **Metal Gear**

Mario - **Super Mario Bros.**

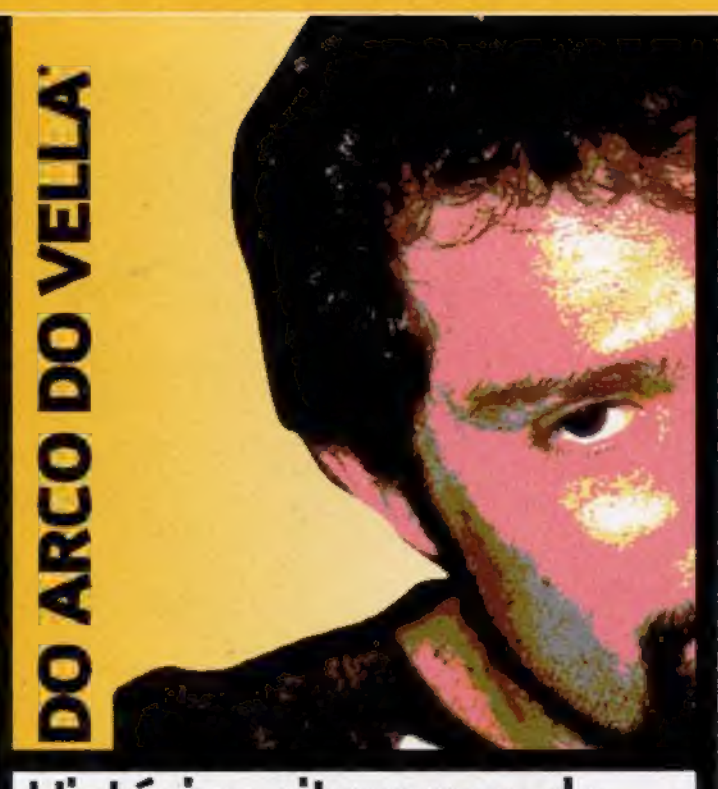
Michael Jackson - **Rei do Pop**

Trivella - **NGamer Brasil**

Quer ver seus Miis aqui? Então faça o seguinte:

1. Usando um PC com placa de captura ou uma câmera digital, capture uma foto do seu Mii.
2. Salve a imagem no formato JPG e envie para ngamer@europanet.com.br (coloque "Galeria Mii" no assunto do e-mail).
3. No corpo da mensagem, coloque seu nome, o nome do seu Mii e a cidade onde você mora.

Os Miis mais interessantes (e bizarros) escolhidos pela redação vão aparecer na Galeria Mii da próxima edição.



DO ARCO DO VELLA*

Histórias pitorescas de um velhaco dos games

Quando o Felipe deu a idéia de eu escrever uma coluna contando minhas histórias relacionadas à Nintendo, logo veio à mente o assunto ideal. Como este é o início da **NGamer Brasil**, nada mais propício do que falar dos primórdios da Nintendo por aqui.

Lá pelos idos de 1990, eu trabalhava na Dimensão Games, uma das primeiras locadoras de games de São Paulo. O modelo americano do Super Famicom, o Super NES, estava prestes a ser lançado nos EUA e o console nipônico era raridade por aqui. Eu tinha um dos poucos exemplares existentes em Sampa quando começaram os boatos de que a Big N iria se instalar no Brasil.

Um belo dia, vejo meu sócio Mario Câmara entrar na loja junto de um engravatado com cara de manda-chuva. Era Gilson Lima, então gerente de marketing da Gradiente. Como todo bom marqueteiro, o cara tinha uma lábia daquelas e acabou me convencendo a emprestar meu querido Super Famicom por uma semana para que a cúpula da Gradiente conhecesse melhor o produto antes de bater o martelo com a Nintendo. Com aquela dor típica das despedidas, coloquei console e games dentro de uma bolsa acolchoada que tinha acabado de comprar e entreguei na mão do executivo. Pode parecer exagero e até pedante da minha parte, mas por conta desse episódio, sempre falo para todo mundo que foi por minha causa que a Nintendo veio para o Brasil.

Depois de um mês, recebi o console de volta, mas sem aquela bolsa maneira. Bom, pelo menos isso deu origem a outras histórias que vou contar nesta coluna.

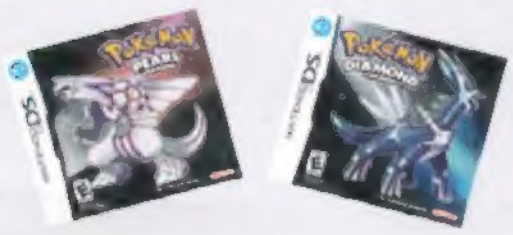
* Eduardo Trivella atualmente é editor da **NGamer Brasil**. Trabalhou na Dimensão Games, a primeira grande locadora de games do Brasil, atuou como analista de produtos da Nintendo na época em que Gradiente representou a empresa no País e foi editor de várias revistas nacionais de games.

NINTENDO DS™

JÁ NAS LOJAS!

© 2007 Pokémon. © 1995-2007 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, ® and the Nintendo DS Logo are trademarks of Nintendo. © 2007 Nintendo. Visit us at www.nintendo.com 63427A

PELA COMPRA DE QUALQUER UM DESSES JOGOS



GRÁTIS

UMA "STYLUS" COLECIONÁVEL

PROMOÇÃO VÁLIDA ATÉ ACABAREM OS ESTOQUES

OS JOGOS MAIS DIVERTIDOS DA GLU VOCÊ ENCONTRA NA Oi

Envie GLU para 880 e baixe agora

PGR
PROJECTGOTHAMRACING 3

O jogo de corrida mais famoso do XBOX 360 agora está disponível para o seu celular. Dispute provas em diversas cidades do mundo pilotando as máquinas mais velozes do mundo nessa corrida espetacular. Lamborghini, Cadillac, Aston Martin, todas características dos carros são reproduzidas nesse jogo para recriar todas as emoções de pilotar um carro em alta velocidade.

RETRO AVENGERS

Acesse o **Portal WAP** direto do seu Oi e escolha a opção **JOGOS**

glu™

Preço do jogo: R$ 10,00 por download, acrescidos do custo de navegação do Portal Wap: R$0,008 por Kbbyte via GPRS ou R$ 0,30 por minuto via CSD. Consulte a compatibilidade do seu aparelho com este serviço em www.oi.com.br. Os valores apresentados já estão com tributos inclusos.

© 2006 Glu mobile, Inc. Todos os direitos reservadods; © 2006 Microsoft. PGR e todos os elementos do jogo são marca registrada da Microsoft.

oi